「スマブラDXコンサート」感動レポート!!

vol.75

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年10月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第7巻第10号(通巻75号)

定価490YEN 10/6 2002

スーパーマリオサンシャイン
ファンタシースターオンライン
伝説のスタフィー
ゴジラ 怪獣大乱闘



スターフォックスアドベンチャー
任天堂公式コミックは、感動の最終回だよ!

岡本吉起
カプコン開発総責任者インタビュー


NINTENDO GAMECUBE
Disney's
ミッキーマウスの
不思議な鏡
鏡の中の世界には
不思議な謎がいっぱい!
ミッキーと一緒に
あっちこっちクリックしよう!
好評発売中!
メーカー希望小売価格 6,800円 (税別)
■1人用(2Pサポート機能付)
■クリックアドベンチャー
ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売の
ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数：3
developed by CAPCOM
Disney INTERACTIVE
クリックアドベンチャーって?
調べたいところに指カーソルを移動させて…
クリック!
Aボタン
A
するとミッキーがいろいろなアクションを見せてくれるよ!
クリックしながら、ミッキーと一緒にお屋敷の中をどんどん探検していこう!



キッズモードと2Pサポート機能って？

このゲームには、プレイ中にコントローラをさわらないでいると、ミッキーが自分で考えて探検し始める「キッズモード」がついているよ。まるでディズニーアニメのように、見ているだけでも楽しめる!!

「2Pサポート機能」は、プレイヤー2(2P)がプレイヤー1(1P)を誘導して、ゲーム進行をサポートすることができるよ！

例えば、お父さん・お母さんがサポートカーソルを使って手伝うことができるんだ!!

楽しいミニゲームもいっぱい!!

お屋敷の中には、ミッキーを操作して楽しめるミニゲームもた〜くさんあるよ！見つけだしてプレイしてみよう!!

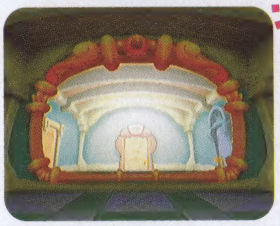






かがみのカケラを見つけだそう！

元の世界にもどるためにはかがみのカケラが必要だよ。見つけたカケラをかがみにもどしていこう！キミはすべてを見つけることができるかな？





任天堂株式会社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611　ホームページ http://www.nintendo.co.jp/


4つのプラットフォームで新発売。
パズルゲームの新定番!
KEMCO
ゲームボーイアドバンス、
ニンテンドーゲームキューブ版は
9月27日(金)発売 4,800円(税抜)
つかんで! まわして! どっすんぱず〜る!!
エッグマニア
やあ!
僕はエゴ。
このゲームの主人公だよ。
僕のほかにもたくさんのかわいい
キャラクターが登場するから
絶対遊んでね!
HOTGEN STUDIOS
© 2002 HotGen Studios Limited. All rights reserved. The Egg Mania logo and the HotGen Studios logo are the registered trademarks of HotGen Studios Limited.
エッグマニア 全国大会 開催決定!
決勝戦は9月22日(日)の東京ゲームショウ2002で
詳しくは www.kemcoegg.com にて
【開催予定地】 札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、福岡 他
EGGO
めざせ! エッグマスター
この広告についてのお問い合わせは コトブキシステム株式会社 TEL.0823-21-3300 ホームページアドレス www.kemco-games.com
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。日本商標登録第4470747号 およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。商標登録第4503566号、第4468776号

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

2002 10/6 vol. 75

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS

総力特集



新作ソフト&攻略情報



連載企画

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ゲームボーイアドバンス



MYCOM
毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本
NintendoDREAM

みんなお待たせしました！ 256ページの極厚で発売です！



スーパーマリオサンシャイン オールシャインゲットブック

現在好評発売中　B5判　256ページ　950円

ついに『スーパーマリオサンシャイン』の攻略本が、9月5日に発売されました。今回の攻略本は「NintendoDREAM」の『スーパーマリオサンシャイン』攻略班がそのまま引き継ぎ、クオリティの高い内容でお届けです。攻略本としての基本コンセプトは、全シャインのゲット方法をできるかぎり詳しく、かつわかりやすく紹介すること。そのため「マップ攻略」ではほぼ全ページでさまざまなアングルのマップを掲載し、視覚的・直接的にマップの構造や攻略ルートを説明しています。

NintendoDREAM 攻略スタッフが全面監修！



好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番町	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
NINTENDO64	
パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
GBカラー	
マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ 販売業務課：03-3262-7544
オンライン販売：http://book.mycom.co.jp

さまざまなアングルから起こしたドルピック島のマップは必見

マップは独自にCGで書き起こし、そのクオリティの高さは任天堂ゲーム攻略本の中でもトップクラス！　ストーリーごとの変化にも細かく対応しており、一部の部分的なマップに関しては立体マップを書き起こして、よりわかりやすい作りになっています。迷いがちなドルピック島でも、この1冊があればもう安心です。





シャインから青コインまでとにかく何でも完全ゲットできる

巻末にはコンプリート攻略として「シャイン」「青コイン」の取り方の一覧を掲載。それぞれにチェック欄を設けて、取ったものをすぐにチェックできるようになっています。単に読むだけでなく、「書き込んでつぶしていく」ことで、ゲームの達成感を引き立て、さらに面白さを満喫できるようになっています。

公式ホームページ　http://www.n-kouryaku.com

新刊の攻略本が立ち読みできるほか、ウラ技満載の「広技苑」のオンライン検索も可能。今、一番知りたい情報がココにある！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です



ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

皆さんのご要望にお答えして、今回からプレゼントの応募の締め切りが本誌発売の一月後へと変更！　じっくり読んでジャンジャン応募してね！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

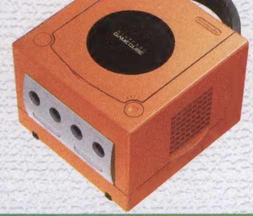
2002年10月5日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.78（10月21日発売）

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体　1名



今回から再びカラーが選べるようになりました。希望のカラーも書いて送ってね。

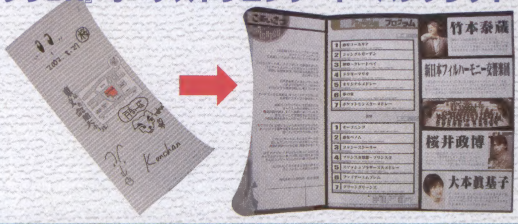
2 GBアドバンス本体　1名



9月27日より新色のゴールドとシルバーも加わるGBA。希望のカラーも書いて送ってね。

3 桜井政博さん、戸高一生さん、近藤浩治さんサイン入り『スマブラDX』オーケストラコンサート　パンフレット　3名

8月27日に行なわれた『スマブラDX』のオーケストラコンサートのパンフレットを、桜井さん、戸高さん、近藤さんの3名のサイン入りで。



カプコン

4 岡本吉起さんサイン入りカタンTシャツ　5名

今号のインタビューに登場のカプコンの岡本吉起さんのサインが入った非売品の貴重なカタンTシャツ。どのカラーが当たるかは編集部にまかせてね。



5 GBアドバンスソフト『超魔界村R』　3名

2種類のモードが楽しめる歯ごたえのあるアクションゲームだ。



6 GBアドバンスソフト『ロックマン&フォルテ』　3名

SFCの名作がGBAで登場！　2人の主人公で遊べるアクションゲーム。



コナミ

7 ゲームキューブソフト『ディズニースポーツ　スケートボーディング』　3名

ディズニーキャラがスケボーにチャレンジするスポーツゲーム。



トミー

8 ゲームキューブソフト『ゾイドバーサス』　3名

80種類以上のゾイドを使ってバトルが楽しめる3Dアクションゲーム。



エニックス

9 GBアドバンスソフト『サムライエボリューション　桜国ガイスト』　3名

未来の日本を舞台にした、和風テイストあふれるRPGだ。



ぴっころ

10 風のクロノアグッズ　3名

本誌73号で紹介した『風のクロノア』のグッズをセットにして。



アルバジャパン

11 ゲームキューブ用　ステーショナリーバッグ　3名

バッグに入れたままでゲームが遊べ、ホコリからもガードしてくれるゲームキューブ用バッグ。希望の色も明記してね。（ゲームキューブ本体は付きません）



バイオレット　ブラック　オレンジ

信誠

12 ゲームキューブ用アクセサリーセット　5名

現在、好評発売中の、GCソフトやメモリーカードの収納に便利な「ディスク&メモリーカードケース」とメモリーカードの持ち運びに便利な「メモリーカードケース」をセットにして。



この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

長かった夏休みも終了。夏休みが明けたあとも、まだまだイベントや話題作が盛りだくさん。とくに注目したいのが「ニンテンドーゲームフロント」オープンとAMショー。未発売の任天堂関連タイトルが遊べる…かも!

イベント 任天堂ゲームの聖地誕生

GC発売一周年の9月14日、東京の有明国際展示場近くの「パナソニックセンター」内に「ニンテンドーゲームフロント」がオープンするぞ。「ニンテンドーゲームフロント」は松下電器の最新プラズマディスプレイパネルを使用して、任天堂のゲームが体験できるスペースだ。おもに「ゲームキューブとGBAを連動させた『コネクティビティゾーン』をはじめとする新しい遊びのスタイルを提案、情報発信スペースとして展開する」とのこと。もしかして、ゲームキューブとGBAをつないで遊ぶ新しいタイトルをオープン当日に電撃的に発表!…なんて展開があるかもしれないね。みんなもぜひ機会があったらニンテンドーゲームフロントを訪れてみるべし。

そんな、気になる「ニンテンドーゲームフロント」の全貌は次号のニンドリで詳しく紹介する予定なのでお楽しみに!



↑ゲームフロントのイメージ図。場所はりんかい線「国際展示場」駅、ゆりかもめ「国際展示場正門」駅が最寄り駅。開館時間は11時～18時（毎週月曜日は休館日）

イベント F-ZERO出展か? AMショー

最新のアーケードゲームが一堂に集まるアミューズメントショーが9月21日に開催される。任天堂ファンにとって気になるのは、任天堂とセガのコラボレーションタイトル『F-ZERO AC』の出展があるかどうかだろう。ゲームキューブ版の『F-ZERO GC』は年末発売を予定しているだけに、そろそろという気がするのだけど…。

ちなみにショーは9月21日午前10時～午後5時まで東京ビッグサイトで開催。入場料は当日1000円、前売りは700円。小学生以下は無料だ。



↑セガの開発力でさらに進化した『F-ZERO』の出展に期待したい!

月間カレンダー 2002年9月～10月

日	曜	六曜	内容
9月			
6	(金)	大安	Nintendo DREAM Vol.75発売
			■レッスルマニアX8　■ZOIDS VS.
			■伝説のスタフィー
7	(土)	友引	クリーナーの日
8	(日)	先負	サンフランシスコ講和条約(1951年)
9	(月)	仏滅	マリオブラザーズ(FC版)発売(1983年)
10	(火)	大安	川中島の戦い(1561年)
11	(水)	赤口	後楽園球場開場(1937年)
12	(木)	先勝	■ファンタシースターオンライン エピソード1&2　■ファンタシースターオンライン エピソード1&2 モデムアダプタセット
			■18WHEELER　■キャプテン翼～黄金世代への挑戦～
			■ズーキューブ
			■ニンテンドーゲームキューブ専用モデムアダプタ
13	(金)	友引	■ギャラクシーエンジェル　ゲームボーイアドバンス　盛りだくさん天使のフルコースおかわり自由
14	(土)	先負	●ニンテンドーゲームフロント一般公開開始
			ニンテンドーゲームキューブ発売(2001年)
15	(日)	仏滅	関が原の戦い(1600年)
16	(月)	大安	モース博士が大森貝塚発掘(1877年)
17	(火)	赤口	ソウルオリンピック開幕(1988年)
18	(水)	先勝	日清食品が世界初のカップラーメン発売(1971年)
19	(木)	友引	■ディズニースポーツ:スケートボーディング
20	(金)	先負	■スーパーマリオアドバンス3　■サムライエボリューション　桜国ガイスト
21	(土)	仏滅	●東京ゲームショウ2002　一般公開日(幕張メッセ)22日まで
			●第40回アミューズメントマシンショー(東京ビックサイト)
			●「ニンテンドーブック」秋号、店頭で配布開始予定
			Nintendo DREAM Vol.76発売
22	(日)	大安	リンカーン米大統領による奴隷解放宣言(1862)
23	(月)	赤口	任天堂骨牌(任天堂の前身)設立(1889年)
24	(火)	先勝	西郷隆盛、西南戦争で敗れて自決(1877年)
25	(水)	友引	魯迅誕生(1881年)
26	(木)	先負	■永世名人Ⅵ　■セガサッカースラム
			■GROOVE ADVENTURE RAVE～光りと闇の大決戦2～　■エアフォースデルタⅡ
27	(金)	仏滅	■エッグマニア　つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!　■スターフォックスアドベンチャー
			■メタルガン・スリンガー　■ストリートファイターZERO3↑
			■エッグマニア　つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!　■ファンシーポケット
			■ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト
			■GBアドバンス(ゴールド)　■GBアドバンス(シルバー)
28	(土)	大安	松永久秀が織田信長への謀反を起こす(1577年)
29	(日)	赤口	クリーニングの日
10月			
1	(火)	友引	中華人民共和国誕生(1949年)
2	(水)	先負	「ピーナッツ」連載開始(1950年)
3	(木)	仏滅	■南の海のオデッセイ
			■ニンテンドーゲームキューブ専用　ブロードバンドアダプタ
4	(金)	大安	■なかよし幼稚園
5	(土)	赤口	山口百恵、日本武道館でラストコンサート(1980年)
			Nintendo DREAM Vol.77発売

■―ニンテンドーゲームキューブ　■―GBアドバンス　■―GBカラー　■―ハード・周辺機器　●―イベントなど

はみだしHEADLINE●月間カレンダー9月23日「任天堂骨牌」の「骨牌」はカルタや麻雀牌という意味。任天堂骨牌の創業当時は花札を製造、販売。任天堂骨牌はのちに日本ではじめてトランプの製造も手がけたのだ。

ソフト、ハード売り上げ本数も加わってパワーアップ

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20

8月5日～8月25日集計

順位	前回	売上本数／累計	機種	タイトル	データ
1	↑2	104,509 / 594,926	GC	スーパーマリオサンシャイン	●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●6,800円
2	↓1	86,606 / 281,828	GBA	スーパーロボット大戦R	●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●5,800円
3	→3	48,101 / 107,022	GBA	カスタムロボGX	●任天堂 ●RPG ●7月26日 ●4,800円
4	初	37,502 / 37,502	GBA	ロックマン&フォルテ	●カプコン ●ACT ●8月10日 ●4,800円
5	初	34,763 / 34,763	GB	ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち	●バンプレスト ●TBL ●8月9日 ●4,500円
6	初	30,726 / 30,726	GBA	ミッキーとミニーのマジカルクエスト	●任天堂 ●ACT ●8月9日 ●4,800円
7	↓5	27,626 / 67,027	GBA	クラッシュ・バンディクー アドバンス	●コナミ ●ACT ●7月18日 ●4,800円
8	初	26,902 / 26,902	GBA	プロ野球チームをつくろう！アドバンス	●セガ ●SLG ●8月8日 ●5,800円
9	↓8	26,395 / 261,916	GBA	黄金の太陽～失われし時代～	●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●4,800円
10	↓7	25,533 / 85,586	GC	実況パワフルプロ野球9	●コナミ ●SPT ●7月18日 ●6,800円
11	↓6	24,703 / 84,730	GBA	ヒカルの碁2	●コナミ ●TBL ●7月18日 ●4,800円
12	↓9	24,569 / 179,652	GB	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記！	●バンプレスト ●RPG ●6月28日 ●4,500円
13	↓10	22,803 / 248,675	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説	●コナミ ●TBL ●7月4日 ●4,800円
14	初	19,251 / 19,251	GC	ミッキーマウスの不思議な鏡	●任天堂 ●ADV ●8月9日 ●6,800円
15	↓11	18,629 / 197,525	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●4,800円
16	↓12	17,258 / 390,094	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●4,800円
17	↓14	14,681 / 653,974	GBA	スーパーマリオアドバンス2	●任天堂 ●ACT ●2001年12月14日 ●4,800円
18	↓17	14,351 / 238,986	GBA	パワプロクンポケット4	●コナミ ●SLG ●3月20日 ●5,800円
19	↓4	13,897 / 39,898	GBA	シャーマンキング 超・占事略決2	●キングレコード ●TBL ●7月26日 ●4,800円
20	↓13	12,481 / 185,208	GBA	ロックマン ゼロ	●カプコン ●ACT ●4月26日 ●4,800円

『スーパーマリオサンシャイン』トップに返り咲く

今回も『マリオ』が順調に売り上げを伸ばし、『スパロボ』から首位を奪還。ミリオンへむけてばく進中だ。『ロックマン』シリーズ、週刊少年ジャンプを原作としたゲームも好調だ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

Nintendo DREAM Vol.74より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル	データ
1	→1	1625	GC	ゼルダの伝説GC（仮）	●任天堂 ●RPG ●12月 ●価格未定
2	↑4	754	GBA	ポケットモンスター　ルビー・サファイア	●(株)ポケモン ●RPG ●11月21日 ●4800円
3	↓2	718	GC	スターフォックスアドベンチャー	●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●6800円
4	↑5	590	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス	●任天堂 ●ACT ●10月 ●価格未定
5	↓3	568	GC	マリオパーティ4（仮称）	●任天堂 ●TBL ●11月 ●価格未定
6	↑7	342	GC	マリオテニスGC（仮）	●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
7	↑10	309	GC	メトロイドプライム（仮）	●任天堂 ●SHT ●今冬 ●価格未定
8	↓5	297	GC	スターフォックス（仮）	●未定（開発：ナムコ・任天堂） ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
9	→9	295	GC	バイオハザード0	●カプコン ●ADV ●11月下旬 ●7800円
10	初	225	GC	RUNE II	●フロム・ソフトウェア ●RPG ●2003年春 ●価格未定
11	初	215	GC	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル（仮）	●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
12	↑13	204	GC	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	●セガ ●RPG ●9月12日 ●6800円
13	↑16	168	GBA	スーパーマリオアドバンス3	●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●4800円
14	↓11	164	GC	ワリオワールドGC（仮）	●任天堂 ●ACT ●12月 ●価格未定
15	↓6	143	GBA	ゼルダの伝説GBA（仮）	●任天堂 ●RPG ●12月 ●価格未定
16	初	124	GBA	聖剣伝説（仮）	●スクウェア ●RPG ●2003年夏 ●価格未定
17	→17	122	GC	ZOIDS VS.	●トミー ●ACT ●9月6日 ●6800円
18	↓14	107	GC	F-ZERO GC（仮）	●任天堂 ●RCG ●2002年末 ●価格未定
19	初	99	GBA	ファイナルファンタジータクティクス新作（仮）	●スクウェア ●SLG ●今冬 ●価格未定
20	初	93	GC	ルパン三世　海に消えた秘宝	●アスミック・エンターテイメント ●ADV ●12月 ●価格未定

スクウェア開発タイトルがついにランクイン

任天堂ハードに復活を果たしたスクウェアのタイトルが期待ソフトランキングにランクイン。ほとんど情報がないなかでこの順位は立派。今後の情報次第でさらなるランクアップも!?

はみだしRANKING●期待ランキングは本誌発売前に発売されたソフトは除外しているんだけど、今回は8月30日発売の『ブラックマトリクスゼロ』が275票を獲得したにもかかわらず発売後なので除外されるハメに…。

Original Ranking　GC本体で欲しい色は？

今回はVol.73のマッスルアンケートより「ゲームキューブで出して欲しい新色は？」を集計。無作為に選んだ200通を集計した結果、右の表のようになった。一番多い緑は任天堂の人気キャラ、リンクとルイージの色ということかな？ 2位の青は、濃い青というよりも、爽やかで薄めの「スカイブルー」がいいという読者が多かった。濃い青ってバイオレットに似てるもんね。

少数回答を見てみると、ファミコン色という回答も。四角のファミコン…ちょっぴり欲しいかも。お約束では「動物番長カラー」ってのも。進化するとカタチがヘンタイするゲームキューブ…面白そう！

ほかに「もう持っているから新しい色が出ると悔しい」「何が出ようとお金がない」という現実的な回答も。そんな学生さんはお年玉で、社会人はボーナスで買ってくださいね！

1	緑	26人
2	青	14人
3	ピンク	13人
4	赤	11人
4	クリアブルー	11人
6	白	10人
7	クリア	9人
7	水色	9人
9	金	8人
9	銀	8人



↑9月27日に発売されるGBAゴールド&シルバー（毎月新聞参照）。これからはGBAとGCをつないでプレイするソフトも増えるし、GCにも同じ色が欲しいよね

自分が持っているGBAと同じ色が出るといいよね

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング から吹かし



前号のニンドリ学園で「ニセモノ?」とかいってしまったポケセン名古屋、本当に開店するそうです。トランセルの懺悔は134ページで

(愛知県／SHINSEIさん)

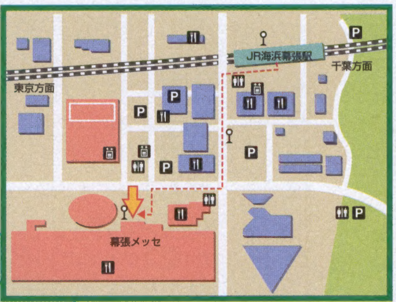
●はみだしNEWS● ネットで伊藤あしゅらさんが『マザー3』の発表がある」と話したと伝えられたが、本人いわく、あれは「本当に動いているなら正式な発表があるでしょ」といったまでです、とのこと。分かりにくいかな。

TOP NEWS

今年の主役はゲームキューブだ!

GC、GBAの新作続々の東京ゲームショウ2002へ行こう!

夏休みが終わって、ひとまず落ち着いたかのように見えるゲーム業界。しかし、まだまだお楽しみはこれからなんです。9月21～22日に開催される『東京ゲームショウ2002』では、年末～来年前半に予定されているタイトルが続々と発表される模様。絶好調のGBアドバンスはもちろん、ゲームキューブもまもなく発売1周年を迎えるとあって、サードパーティの新作も多数出展される予定だ。今のところ発表されている出展作やイベントは下の表を見てもらうとして、当日まで秘密のタイトルも続々と登場する見込み。任天堂は出展しないようだけど、GC&GBAファンは千葉県の幕張メッセへ行こう!



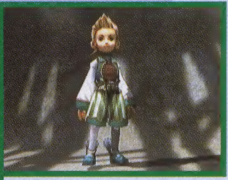
幕張メッセへのアクセス

JR京葉線「海浜幕張」駅下車(JR東京駅から京葉線快速に乗って30分くらいかかります)。駅から徒歩約10分。詳しくは幕張メッセのホームページへ。http://www.m-messe.co.jp

気になるスクウェアの出展作は?

先日4タイトルを発表したスクウェアだが、現在発表されている出展作リストに、任天堂ハード向けのものは入っていない。だが、「つぶよりゲームキューブ」のCMで画像が初公開された『FFクリスタル・クロニクル』などは、なにかしらの形(ビデオ上映など)で出展されるのでは?とニンドリでは予想しています。





←CMでの『FFCC』は、よく見るとプレイヤーキャラが3人いるのがわかるのだ

各ブースには特典がいっぱい!!



➡カプコンのブースでは、枚数限定でカプコン作品の映像を多数収録した「CAPCOM SPECIAL DVD」が配布されるぞ



←フロム・ソフトウェアは、E3で任天堂が配ったものと同じような「手の平せんぷう機」(?)を配布。暑い会場で重宝するかもね(写真は任天堂のものです)



➡テクモブースでは『モンスターファームアドバンス』の大会「第8回モンスター甲子園」が開かれるぞ(画面は『～2』です)



⬆ハドソンは、会場のまわりを走る広告バスを運行。TVアニメにもなるGBA『ボンバーマンジェッターズ』のデザインだ

出展予定リスト

(8月30日現在。ニンドリが独自に調査したものです。「遊べる?」はプレイアブルなものは○、不明なものは?と表記。一部のタイトルは仮称です)

出展社名	ゲームタイトル	機種	遊べる?
アタリ	ゴジラ　怪獣大乱闘	GC	○
	斑鳩	GC	?
アトラス	真・女神転生デビルチルドレン 光の書／闇の書	GBA	○
エポック社	マジャイネーション	GBA	?
カプコン	バイオハザード0	GC	○
	ロックマンエグゼ3	GBA	○
	逆転裁判2	GBA	○
韓国ゲーム産業開発院	ペンギンのぼうけん	GBA	?
ケムコ	エッグマニア　つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!	GC/GBA	○
	バルダーダッシュEX	GBA	○
	ウッディーウッドペッカークレイジーキャッスル5	GBA	○
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	GBA	○
	ミュージックレコーダー	周辺機器	○
コナミ	ディズニースポーツシリーズなど6タイトル	GC	?
	パワプロクンポケット5など16タイトル	GBA	?
セガ	エターナルアルカディア	GC	○
	スーパーモンキーボール2	GC	○
	ソニックアドベンチャー1	GC	?
	ソニック メガコレクション	GC	○
	ソニックアドバンス2	GBA	○
タカラ	チョロQ	GC	○
	ベイブレード	GC	○
テクモ	モンスターファームアドバンス2	GBA	○
トミー	ZOIDS VS.	GC	○
	MUTSUとのほほん	GC	○
ハドソン	桃太郎電鉄11	GC	?
	ボンバーマンジェッターズ	GBA	○
バンダイ	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	GC	○
	From TVanimation ONE PIECE　トレジャーバトル	GC	○
PCCWジャパン	かわいいペットショップ物語3	GBA	○
ブロッコリー	でじこミュニケーション	GBA	○
フロム・ソフトウェア	RUNE II	GC	○
メディアカイト	プールエッジ	GC	○
	カードゲームズ	GC	○

新製品

GBアドバンスの新色が9月27日に登場 今度は輝くゴールド&シルバーだ！

GBアドバンスに、約9か月ぶりとなる新色が登場する。今度のカラーはゴールドとシルバー。以前、TSUTAYAなどで限定版として売られたこともある色だが、一般向けに9月27日から全国のショップで買えるようになるのだ。これで、普通に売られているGBAのカラーバリエーションは全部で8色。すでに1台持っている人ももう1台欲しくなっちゃうかもね。



↑価格のほうはどちらも従来と変わらず8800円なのだ

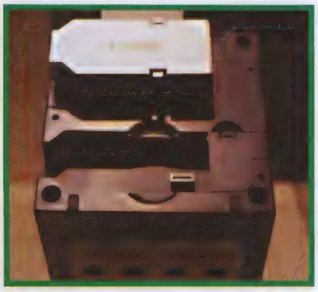


↑前回は同時にGCの新色も発表されたけど今回はGBAのみ

新製品

ブロードバンドアダプタ10月3日発売 ADSLなどの高速回線で『PSO』が遊べる！

モデムアダプタと同様に、GCでネットゲームが遊べるようになる周辺機器「ブロードバンドアダプタ」が、10月3日に発売されることが決定した。普通に電話をかけるのと同じようにネット接続をするモデムアダプタとは違い、こちらはADLSやケーブルテレビなどの高速回線（10Base-T）に対応しているのだ。9月12日に発売されるオンラインゲーム『ファンタシースターオンラインEp.1&2』を、電話代を気にせず快適に遊びたいなら、こちらのほうがオススメ。



↑昨年の発表会で展示されたときの写真。実際には、カラーリングが白から黒に変更された模様だ



↑現在対応が好評されているゲームは『PSO』のみ。でも来年からは続々と対応作が出てくるはず

グッズ

『どうぶつの森＋』フィギュア第2弾は みしらぬネコやカッペイさんが登場！

タカラから『どうぶつの森＋』の世界を再現した「"森をつくろうシリーズ" フィギュアコレクション」に、第2弾が登場したぞ！　手の平に乗ってしまうくらい小さなフィギュアが、キャラクターと複数の家具がセットになって、1つ300円で発売中だ。中身は全部で8種類あって、外見からどのフィギュアが入っているかが分かる親切設計。でも、48分の1の確立で、レアグッズ「トリケラのあたま」が入ったものもあるんだって！



➡8種類の組み合わせはご覧の通り。たくさん集めれば、自分の村を再現できるかも!?

トピックス

マリオ宣伝部員に沢山の応援ありがとう！ ニンドリは見事3位入賞を果たしました!!

ゲーム誌対抗で行われた「マリオ宣伝部員」企画。厳正な審査の結果、我々ニンドリ＋にんてんずは3位に。惜しくも1位は逃してしまったけれど、イベントに参加してくれた読者の人数はウチが圧倒的に多いし、編集部と読者が一緒に作り上げた、本当にいい企画だったと思います。またみんなでできるイベント、やりましょうね！



↑旗のサインは参加者の証しです。今回参加できなかった人も次回はよろしく！

グッズ

『伝説のスタフィー』CMソングが CDシングルになって好評発売中！

GBAソフト『伝説のスタフィー』のCMで流れていた歌がCDになって、早くも東芝EMIから発売中。ただ今テレビのバラエティ番組などでおなじみのベッキーが歌っているこの曲「伝説のスタフィー」は、CMでは聞けない部分を含めたフルコーラスを収録。カップリングにカラオケバージョンや新曲「BOYFRIEND'S ROOKIE」も入っているぞ。



➡価格：1000円（税込）　品番：TOCT-4413

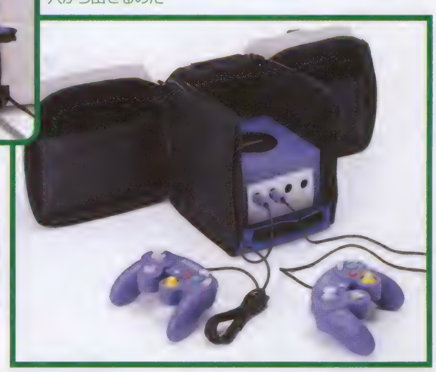
新製品

GCのすべてをコンパクトに収納できる ステーショナリーバッグが登場！

ゲームキューブで遊び終わったあと、コントローラやケーブルがうまく収納できない、という人にオススメのグッズ。アルバジャパンから発売された「ステーショナリーバッグ」は、GC本体やコントローラ、ケーブル、アダプタなどをまとめて収納できる優れモノなのだ。さらに、本体をバッグに入れた状態でそのまま遊べるので、片付けの手間が減らすことができるぞ。複数のコントローラやメモリーカード、ゲームソフトなども入れられる余裕の収納力があるのだ。



←⬇バッグを開けてそのまま電源ON！　ケーブルは後ろの穴から出せるのだ





↑色はGCに合わせて3色用意。定価2980円で好評発売中だ

●はみだしNEWS●
いよいよ動き出すGCのオンラインゲームに対応するモデムアダプタ、ブロードバンドアダプタのネット販売が任天堂ホームページで開始した。各4440円で、支払いはカードか代金引換が選べる。

●はみだしNEWS● CESAは8月15日、今年5月から開始した、ゲーム喫茶などでゲームソフトの提供を試験的に許諾する活動で、運用開始から3か月で1億円を越える受注金額になったことを発表した。（右ページへ続く）

新製品

アニメ「星のカービィ」DVD、ビデオがリリース開始。月末はショップへGO！

今月でめでたく放映1周年を迎えるアニメ「星のカービィ」が、満を持してセルDVD化されたぞ！　8月21日に発売された1巻に引き続き、9月26日には2巻も登場。その後も毎月下旬に続々とDVDが発売されていく予定になっている（各巻3話収録。3800円）。ちなみに、完全生産限定パッケージには、フィギュアなどの特典も付属しているぞ。また、DVDの発売とほぼ同時期にレンタル専用のビデオもリリースされる。

★第1巻★ （1話～3話収録）

セルDVD



発売中　3800円
AVBA-14421

同梱特典
エイベックスオリジナル
メダまる。



レンタルビデオ



好評レンタル中

★第2巻★ （4話～6話収録）

セルDVD



9月26日発売
3800円
AVBA-14467

同梱特典
エイベックスオリジナル
マグネットフィギュア



レンタルビデオ



9月19日より
レンタル開始



アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

9/14 放送　第48話　プププランド観光ツアー

プププランドを人気観光地にしようと、デデデ大王が沢山の観光客を連れてきた。でもその観光客はマナーが悪く、村は荒らされ放題。おまけに「つまらない」と文句を言い出す始末。刺激を求める観光客を満足させるため、デデデ大王は魔獣ファイアーゼリーを呼び出した。クラゲのような炎の魔獣は、観光客の興味を引いて皆は拍手喝采。しかし魔獣は突然、客に向けて攻撃をはじめたのだった！



※9月7日の放送は「全英オープンテニス」のためお休みです。

トピックス

アニメ「ポケモン」主題歌コンビの新曲がNHK「みんなのうた」で放送された！

たなかひろかずさん、戸田昭吾さんといえば、ポケモン主題歌「めざせポケモンマスター」などでおなじみの作曲、作詞コンビだよね。そのコンビが書き下ろした新曲「ちっちゃなフォトグラファー」が、NHKの番組「みんなのうた」で、8月～9月の歌として放送されているぞ。小さな女の子が、パパから借りたカメラに夢中になっちゃう、という歌詞で、ひろかずさんらしいポップな楽しい曲に仕上がっているのだ。





↑→可愛い絵柄のイラストも雰囲気ばっちり。自身の開発した『ポケットカメラ』とはあんまり関係ない、かな？（上の写真が、たなかひろかずさん）

ニュース

退任3か月の山内前社長が新聞で発言「専門学校や文学賞のようなもの作れれば」

8月21日の日経産業新聞に任天堂・山内前社長のインタビューが久しぶりに掲載されたぞ。その記事によると、山内氏は、任天堂の「月2回の経営会議には社長退任後1回も出ていない」「1年程度経てば私の社長時代からの変化が目に見えて出ると思う」といった話の他、「CGを教える専門学校を作れれば」「無名だが優れたゲームの発掘にも興味がある。クリエーターの登竜門として文学賞のようなものを設け、表彰作品を入札にかける」といった今後の活動についても語っている。社長退任後も、ゲーム業界を見つめる山内氏の眼力は健在のようだ。


eビジネス　情報・通信

任天堂の山内氏、社長退任3ヵ月

ゲーム業界はネタ切れ

「専門学校作れれば」

トピックス

ニンドリにバーチャルボーイの試遊台襲来 こんな時期に編集部へやって来た深い理由

8月某日、編集部に巨大な物体が飛来した。それは、おもちゃ屋などに置かれていたバーチャルボーイの試遊台。実はこれ、伊藤あしゅらさんの所有物で、クリーチャーズの事務所に置いていたそうなんです。でも会社を辞められ、自宅にも置けないというので、ニンドリが預からせていただいた、という訳。さっそく『マリオクラッシュ』『レッドアラーム』などのソフトを出してきて、仕事の合間にみんなで遊んでます。ありがとう！あしゅらさん！



→市販品より頑丈なゴーグル部は、上下に移動できる



←奥に座っているサオヘンと比べると、その大きさが分かるよね。一番上は、VBのロゴが浮き出て見えてるんです

マリオクラブ おすすめソフト

伝説のスタフィー　GBアドバンス／任天堂／マリンアクション

「キャラクターはコミカルかつかわいらしく描かれており、登場するキャラクターの種類も非常に多い」「デモ演出やBGMが豊富」で、見た目の印象がいい、というマリオクラブの評。アイテム配置や再スタートポイントが多く、「遊びやすさへの配慮もされている」など、広い年齢層の受け入れられそうなゲームといった感じだ。



←昨年のスペースワールドでも話題を呼んだスタフィー、ついに発売です

イベント　ケムコ『エッグマニア』のメディア大会開催　ニンドリ代表・イガリンの勝敗は!?

8月19日、渋谷にてケムコのパズルゲーム『エッグマニア』のメディア大会が開かれた。ニンドリからはマッスル・イガリンが参戦…したものの1回戦であっさり敗退。「コントローラがGCじゃないから…」と言い訳をしていた。9月14～15日には全国で一般の大会も実施。各地区の優勝者は、東京ゲームショウのケムコブースで行われる決勝大会へ進むことができるぞ。


↑特別ゲストにタレントの眞鍋かをりさんが登場。ゲームショウの大会にも参加するそうだ


↑巨大スクリーンのある大人ムードな会場だったのだ


←イガリンの対戦姿は、負けたのでナシ！　代わりに綺麗どころのミスエッグマニア候補の6人を堪能してください

トピックス　9月のぷよの日は白あんを食べよう　限定100箱、現在予約受付中！

コンパイルのインターネットショップ「ぷよまん本舗楽天市場店」では、数量限定のおまんじゅう「ぷよの日饅頭 白あん」の予約を9月17日の午前10時まで受け付けている（100箱限定）。予約した人には、9月のぷよの日（24日）に届けられるぞ。コンパイルでは、今後も毎月24日に様々な「ぷよまん」を発売していくそうだ。

ぷよまん本舗 楽天市場店　http://www.rakuten.co.jp/puyoman/


ぷよの日饅頭
白あん

←8月27日時点で残り55個。売り切れ必至！　欲しい人は急いでチェックしてね

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　新しい遊びのスタイル？



※ニンテンドーゲームフロントの情報は6ページを見てね

イベント　11月30日に「スーパーロボット大戦感謝祭」開催　生誕10周年イベントの入場券をペアで2名にプレゼント！

バンプレストが大人気SLG『スーパーロボット大戦』のイベントを、11月30日に東京・六本木ヴェルファーレで「スーパーロボット大戦感謝祭2002～生誕より10年＋α。そして次なる戦いへ。」を開催する。過去シリーズの特別映像の上映や、人気声優のトークショー、主題歌歌手によるライブなど、ファンなら見逃せないイベントだ。入場を希望する人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を書いて、〒160-0023 東京都西新宿七郵便局留 スパロボ感謝祭参加応募係あてに送ること。応募期間は9月10日～11月5日まで（消印有効）。抽選に当たった人だけが入場できるぞ。



↑GBアドバンスでも、はや2作が発売されている人気のシミュレーションRPG。入場券は激しい争いになるかも

BANPRESTO SUPER ROBOT WARS　スーパーロボット大戦　感謝祭2002　生誕より10年＋α。そして次なる戦いへ。

↑感謝祭のロゴマーク。会場ではウレシイ発表があるかもしれないぞ。詳しい内容については、BANPRESTO SUPER HOT WEBをみてね。URLはこちら↓
http://hotline-web.com/

●はみだしNEWS●（左ページから続き）任天堂は今回不参加なため、GC、GBAは許可されていない。しかし、ゲーム喫茶での人気は「ボンバーマン」など対戦物が圧倒的。任天堂ハードが参入すれば天下を取ること間違いなしだよね。



~史上最大 任天堂音楽の祭典~

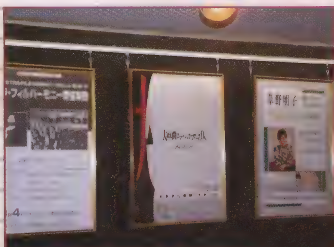
大乱闘スマッシュブラザーズDX®

オーケストラコンサート ORCHESTRA

感・動・報・告

歴代の名曲たちが、交響詩となって上野の森に響いた!

8月27日、東京文化会館にて「大乱闘スマッシュブラザーズDX オーケストラコンサート」が行われました。任天堂ファンに、この夏一番の感動をくれたイベントの全てをお伝えします!



←会場はクラシックの殿堂といった雰囲気。そんな場所で任天堂ミュージックが演奏されるんです!



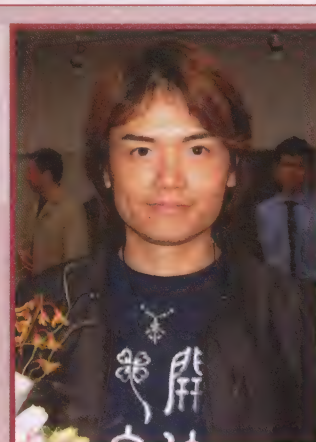
➡公演は昼と夜の2回行われた。昼の部が開場する1時間前には、すでに待ちかねたファンでこの人だかり

●司会進行

MASAHIRO SAKURAI

桜井 政博さん

●さくらい まさひろ/ご存じ『スマブラDX』のディレクター。今回は監修とコンサートの司会を担当。



桜井さんのコメント: やる前は、もりあがってくれるかどうか心配だったんですよ。でも、みなさん喜んでくれて。昼の部が終わってからお客さんのところに行ったんですけど、もう揉みくちゃになってしまって(笑)。ホントにコンサートの素人がここまでやれることができて、僕らも感激してます。一生懸命やって、できないことってないですよね。

●はみだしコンサート● 実はこのコンサート、例年行われているスペースワールドと同時期のイベントとして企画されていたそうです。だからこの時期なんですね。

会場は格式高い東京文化会館大ホール

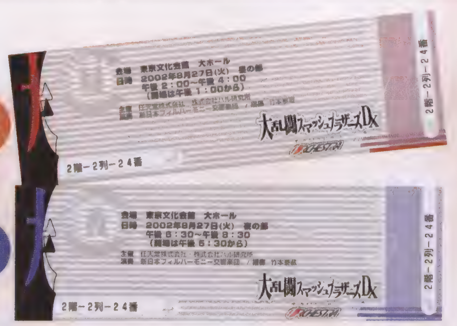


JR上野駅の公園口を出ると、すぐ目の前に見えるのが東京文化会館だ。今回の公演が行われた大ホールは、総座席数2303、5階立てという大きな会場なのだ。

⬆外観はこんな感じ。すぐ近くには上野公園もあり、都心にしては緑の多い場所に建てられているのだ



➡入口を入っていくと、一段とシックなロビーを見ることができる。ここには、当日券を求める人が、100人以上の列を作ったのだ



⬅希望者多数のため抽選となったコンサートのチケット。いわばプラチナチケット? 昼の部と夜の部とで色がこんなふうに違うんです。ちなみに、やはり夜のほうが年齢層が高かった様子

あさりど



中裕司さん



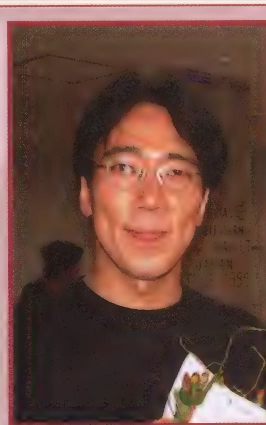
⬆➡1日きりの公演とあってか、ゲーム関係やその他の有名人たちもたくさん顔を見せていたぞ

大乱闘スマッシュブラザーズDX オーケストラコンサート 指揮:竹本泰蔵 演奏:新日本フィルハーモニー交響楽団 主催:任天堂(株)・(株)ハル研究所
協力:(株)ポケモン・(株)クリーチャーズ・(株)ゲームフリーク・(株)インテリジェントシステムズ 製作:(有)カンパニーAZA・(株)ハル研究所 監修:桜井政博

●オーケストラ編曲

SHOGO SAKAI
酒井 省吾さん

●さかい しょうご／『スマブラDX』のオープニングを作曲といえばこの人。今回の編曲者の中で、唯一オーケストラの指揮を経験していた。



酒井さんのコメント：曲が決定したのが5月のアタマくらいで、それからはじめて、1曲目ができたのが5月12日だったんです。およそ3ヶ月の準備期間でここまでできたのは奇跡のようなものですね。でも、いまはとにかく、ゆっくり寝たいです。ここ1ヶ月くらいは終電で帰って、始発という生活で…。始発に乗るために3時半くらいに起きて、終電で帰ると家につくのは1時くらいなんですよ。それで土日も仕事してましたし…。そのような生活は去年は桜井がやってたんですけど、今年は僕の番でした（笑）。

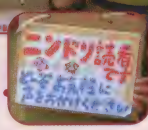


↑5階席まである会場に入場する観客さん。夢の時間が始まる直前です



←ニンドリ本誌を持ってくる人がいっぱいいました。サオヘン（中央）も大人気です

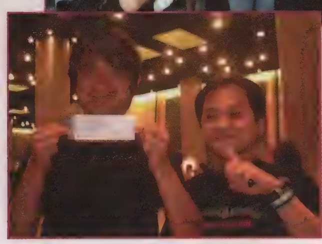




←ネス君と『カービィ64』のアドレーヌのコスプレをした読者さんは、首にこんな看板を下げてました

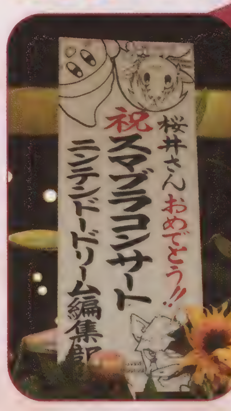


↓とたけけさん、こと戸高一生さんもコンサートを鑑賞。ご自分の曲も演奏されました



←『スペチャン5』のUGS水口哲也さんと猿楽庁の橋本徹長官も、とっても楽しそうでした

ニンドリもお祝いしました



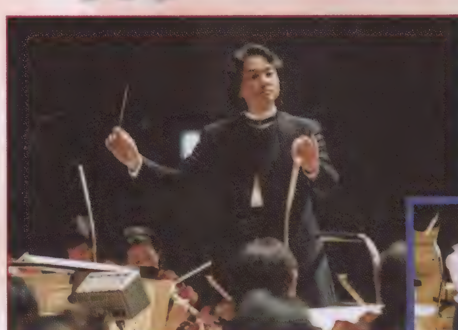


←↑今回のわくわくするようなイベントを開いてくれた桜井さん他全ての方へ、ニンドリはお花をプレゼント。パネルに美鈴秋さん、姫川明さん、中植せんせのイラストを添えました

5000人が音に酔いしれた!

演奏曲目

【第1部】	1	惑星コーネリア	（スターフォックス）
	2	ジャングルガーデン	（ドンキーコング）
	3	神殿～グレートベイ	（ゼルダの伝説）
	4	ドクターマリオ	（ドクターマリオ）
	5	オリジナルメドレー	（スマブラDX）
	6	夢の泉	（星のカービィ）
	7	ポケットモンスターメドレー	（ポケットモンスター）
【第2部】	1	オープニング	（大乱闘スマッシュブラザーズDX）
	2	惑星ベノム	（スターフォックス）
	3	ヨッシーストーリー	（ヨッシーストーリー）
	4	ブリンスタ深部	（メトロイド）
	5	スマッシュブラザーズ大メドレー スーパーマリオブラザーズ～スーパーマリオUSA～フラットゾーン～バルーンファイト～F-ZERO～マッハライダー～スーパーマリオワールド～ゼルダの伝説 時のオカリナ～スーパーマリオブラザーズ3～アイスクライマー～スーパーマリオブラザーズ	
	6	ファイアーエムブレム	（ファイアーエムブレム）
	7	グリーングリーンズ	（星のカービィ）
アンコール		レインボークルーズ	（スーパーマリオ64）



←今回の演奏は、クラシックからポップスまで幅広くこなす新日本フィルオーケストラ。指揮は自身もゲーム好きで知られる竹本泰蔵さん

↓コンサートの司会進行は、桜井さんと大本眞基子さんのお2人。軽妙なお話は次のページで詳しく!



安藤浩和さん



酒井省吾さん



滝上正さん

↑第2部の1～3曲は、『スマブラDX』を担当したサウンドチームの方々が、自ら編曲した曲を指揮したのだ

岩田社長!!



←夜の部では岩田聡社長も駆けつけました！ しかもニンドリ取材班の近く！

●はみだしコンサート●岩田社長は、全ての演奏が終わったあと、拍手をしながらイスから腰を少し浮かせて一瞬立ちそうになっていた、という目撃情報あり。スタンディングオベーションをしたくなるくらい感動した、ということかな？

●はみだしコンサート● 夜の部に登場したゲストは「ドクターマリオ」「ポケモン」のたなかひろかずさん。現在は新しいポケモンの曲を考えているとか。創作のとき、夢の中で浮かんだいい曲は、起きたらすぐ書き留めるようにしてるんだって。

桜井さんと大本さんの名コメント集

司会進行を務めていたお2人の会話は、昼も夜も楽しいものばかりでした。そんな中から抜粋してお伝えします。

●指揮者、竹本泰蔵さんとのやりとり

桜井 演奏してみていかがでしょうか？

竹本 普段はテレビから出てくるのは、どちらかというと電子音が多いでしょう。それを実際に生で演奏させていただいて、もうワクワクするような、音が紡ぎあったようなスゴイ音色なんで、私もやってて幸せな気がします。

桜井 おっかないのは（ゲームは）デジタルなものですから、ずっと何時間も聴き続けるわけじゃないですか。で、同じタイミングでみんな覚えてるんですよね。でも、（オーケストラの場合は）そこがアナログ的にちょっとのズレとかが、いい味、まろやかさをもってですね…。

竹本 ズレてないですよね？（笑）。

桜井 （慌てて）いやいやいわば…、グループ感ってやつですか？（笑）。

竹本 一瞬ドキッとしました（笑）。

桜井 思い出のゲームで、昼の部では「スーパーマリオランド」を出していただいたので、その他は何かないですか？

竹本 RPGで言えば…「カエルの為に鐘は鳴る」というのをご存じですか？　※会場拍手。とくに「カエル」のサウンドを担当した戸高さんが大喜び

竹本 自動バトルなんで、勝手に闘ってくれるし、負けてもケロッグ光線かなんかでいけるんですよ。

桜井 あの、わかる人にはわかるという、非常にすばらしい話でした。

●ドクターマリオを「スマブラDX」に登場させた理由

桜井 ドクターマリオを選んだ理由は、この音楽をゲーム中に使いたかったからなんです。それはなぜかというと、作曲者のたなかひろかずさんいわく、状況変化が非常に多様であると。基本的にはシンプルなゲームなんですけど、楽なときもあれば、相手に攻められるときもあるし、防御に徹して一撃逆転みたいなことも考えてるときもあるし…。その多様さ、多彩さが非常に「スマブラDX」に似ているなあと直感的に感じた次第で。

大本 その多国籍な感じにピッタシはまったという感じで。

桜井 多国籍ですねえ。ていうか、明らかに地球外生命体とかいますからね（笑）。

●カービィの新作発表

大本 今度、GBAで「星のカービィ」の新作が出るんだとか。

桜井 （ズボンからGBアドバンスを取り出しながら）示し合わせたように。はい。10年前に出た、「星のカービィ 夢の泉の物語」から10年後に新しい…「星のカービィ 夢の泉のデラックス」という…。またデラックスかあ！（会場笑）

桜井 すみません！ 私はいまハル研究所の桜井ではありません。任天堂の広報宣伝課の桜井です。これ結構面白いんですよ〜。世界で最もシンプルな対戦格闘ゲーム「刹那の見切り改」。4人同時プレイ可能！（会場笑）

桜井 で、こうやって…。

大本 ちょっと声をあててみようかな。（カービィの声で）ポヨ！ パヨーイ！ ポヨ！

桜井 ちょっと待ってください！

大本 ポヨ？

桜井 こうやって声優さんに生であててもらえるっていうのは、スゴイ贅沢なヨロコビかもしれないんですけど、ゲーム版のカービィはポヨとは言わないんですよね。

大本 あーそうなんですよね。

桜井 アニメ版だけなんです。アニメのカービィも、「闘うホームドラマ」として、現代社会の警鐘とか皮肉を思いっきり含んだいい作品になっています。（会場笑）

桜井 なので、フッとかトヤとかハァーイって言ってください。

大本 （ネスの声になって）PKファイアー！　PKサンダー！

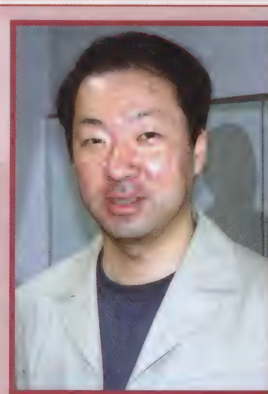
桜井 似てる。似てるんですけど、それ違うキャラ（笑）。

●任天堂情報開発部

KOJI KONDO

近藤 浩治さん

●こんどう　こうじ／『マリオ』『ゼルダ』の名曲を産んだ、任天堂メロディの父。今回は昼の部でゲストも務めた。



近藤さんのコメント：僕らがいままで作った曲が、ハル研のみなさんのアレンジによって、一流のプロの方に演奏される機会に出会えたことは、ほんとうにうれしかったです。本当に涙がにじんできて…。演奏の間中、いろんなことが走馬燈のように浮かんできましたし…。それに、演奏もそうですが、指揮者の方も素晴らしかったですね。とても動きが軽やかというか、ノリが客席まで伝わってきましたよね。

ワリオさんです



←ニンドリ初登場。ワリオの産みの親でモデル（？）の、任天堂開発一部、清武博二さん

➡当日は非常にいい天気だったが、昼の部が終わった後、一瞬ものすごいスコールが降った





➡コンサートは、曲の完成度もさることながら、桜井さんたちによる曲間の話も非常に良かった



←任天堂と共にコンサートの主催であるハル研究所の社長、谷村正仁さんはスーツに「犬たまごピンバッジ」でキメていたぞ

感動をありがとう！

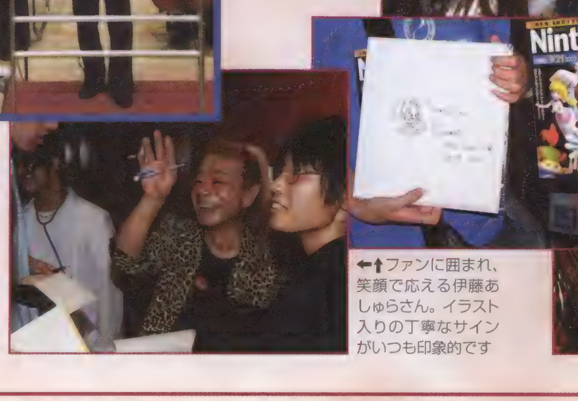
来年もよろしく！……？



←指揮者の竹本泰蔵さんは「ファイナルファンタジー」のコンサートなどにも参加していて、こういった場は正にお手のもの、といった感じだったぞ

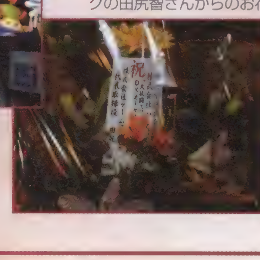


←カービィやネスの声優として知られる大本さんは、ファンに囲まれる大人気ぶり！



←↑ファンに囲まれ、笑顔で応える伊藤あしゅらさん。イラスト入りの丁寧なサインがいつも印象的です

⬇ニンドリ以外にも、各方面からお花が送られていました。これはゲームフリークの田尻智さんからのお花



大乱闘スマッシュブラザーズDX ORCHESTRA
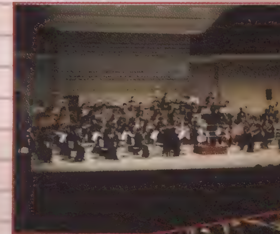
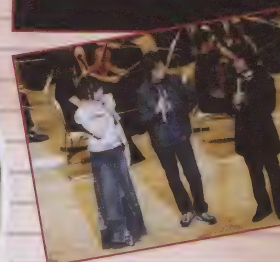
感涙レポート

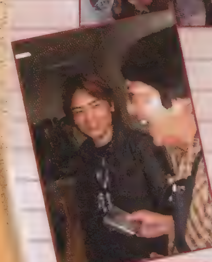
By 美鈴 秋

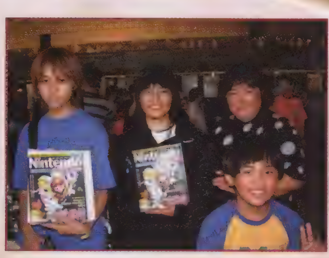
待ちに待ったスマブラコンサート当日。
オペラグラスよりも更にパワフルな倍率を誇る
双眼鏡を持って，いざ会場へ。
ロビーにはオーケストラを待ち望むたくさんの
人達が今か今かと開場を待っていました。
同じ思いを胸に秘めた人がこんなにいると感
じた時，とっても嬉しくなったり。
オーケストラは私は2度目の体験です。
でも思い入れの多い楽曲ばかりなので，前回の
時とは心に響いてくるものが違いました。
スマッシュブラザーズを作ったゲームデザイナー
である桜井政博さん自らが司会をつとめ
たり，ファイアーエムブレムのCM曲を力強く
歌ったりと，手作り感がとても素敵
でした！
フィルターを介さない生の演奏
は，自分の中に眠っていた「想い」
を蘇らせ，熱い涙となって頬を
つたい落ちました。特にゼルダ…。
「生きた音」は本当に素晴らしかった
です。
壁に消えていく音楽を心の中に一生懸命刻
み込んだ人，たくさんいるのではないでしょうか。
私もその一人。
夏休みの，時にはゾクゾク，時にはドキ
ドキなオーケストラの思い出は
きっと忘れないでしょう！
スタッフの皆さん本当にお疲
れ様でした！
そして…有難う!!



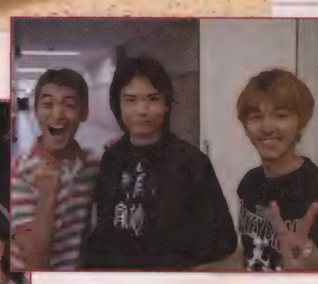











岡本吉起が語る



カプコンと任天堂のイイ関係



いよいよゲーム業界の風雲児、岡本吉起さんの登場です。カプコンと言えば、『biohazard』の独占供給や、『ゼルダGBA』の開発など、任天堂との関係は深くなるばかり。そのソフト開発の最高責任者に、今後のことをじっくり聞くつもりが、話はどんどんあらぬ方向へ。脱線しまくりの今回のロングインタビュー、じっくりお楽しみください。

カプコン 専務取締役 開発最高執行責任者

岡本 吉起 Yoshiki Okamoto

●おかもと よしき／1961年6月10日、愛媛県生まれ。1983年、カプコン入社。血液型は0型。カプコンのソフト開発部門の総責任者であり、開発子会社フラグシップの社長をつとめる。代表作に『ソンソン』『1942』『ストリートファイターII』など多数。親分肌の雰囲気ムンムンな人で、もし「上司にしたいクリエイター」のアンケートを実施すれば、3位以内は間違いないでしょう。









上の4点の写真は、20ページでご紹介しているフラグシップの「営業ツール的ビデオ」から撮影したものです。次号のインタビューには稲船敬二さんが登場する予定です。



宮本さんと直接話ができたことが うちのクリエイターにとって糧になりました。

岡本さんの息子さんはカプコンに入社する？

—— 岡本さんの本拠地は大阪ですよね。どのくらいのペースで東京に来るんですか？

岡本 半分くらいかな？

—— 家は東京にも？

岡本 はい。でも、家族は大阪にいるので、単身赴任ぽい感じでこちらに来ていますね。

—— お子さんはおいくつぐらいなんですか？

岡本 娘は高1で、息子は中2です。

—— ちょうど、ゲームに夢中になる年頃ですね（笑）。

岡本 娘はぜんぜんしないですね。

—— 息子さんのほうは？

岡本 息子のほうは、腹が立つくらいやってます（笑）。

—— ハードは何を？

岡本 ハードはぜんぶ持ってます。お父さんが商売でやってることですから、ないものがあるわけないじゃないですか！

—— そりゃあそうですよね。で、そのなかでいちばん稼働率の高いのは？

岡本 たぶん、いちばん動いてるのはゲームボーイアドバンスでしょうね。ヤツはそうとう隠れてやってます。

—— あはははは（笑）。

岡本 オープンに見えるところではキューブとかPS2をやってるんですけど、自分の部屋でこっそりやったりとか、トイレのなかではゲームボーイアドバンス。

—— 息子さんと一緒にプレイすることもあるんですか？

岡本 息子と一緒にプレイするいうたら、『スマブラDX』ぐらい？

—— で、対戦しての結果は？

岡本 勝てるわけないっしょ（笑）。

—— 岡本さんは、どのキャラを使ってるんですか？

岡本 僕はどんなキャラでもOKなんで、カービィとか（笑）。それでイヤなのはね、ヤツのゲームプレイ時間が長いこと。この話は、他の子どもたちのためにも、伏せたいくらい。

—— なおさら聞きたくなりますね（笑）。

岡本 健全じゃないんです。中学2年と言えば、そろそろ進学が気になる時期じゃないですか。でも、ウチの子は塾にも行ってないし、家庭教師もついてなくって、何にもしてないんです。それで、「ゲームは1日平均どのくらいやってんだ？」って聞いたら、「ぜんぜんやらない日もある」って言うんです。それでも「平均は5～6時間」だって。

—— 確かに他の子どもによくない！（笑）。

岡本 「お前、バグチェックのバイトをしてんとちゃうか？」って言ったくらい。

一同 （爆笑）

—— 将来はお父さんのようになりたいんじゃないですか？

岡本 そう。将来は「お父さんの会社に、お父さんのコネを使って入社して、バグチェックの仕事をしたい」って。

—— あはははは（笑）。

岡本 ものすごいことをいいよる（笑）。バグチェックで入るのに、コネがいるんかと（笑）。

生徒会長をクビになった岡本さん

—— ドリームとしては、ホントに久しぶりの岡本さんのインタビューなんです。前回はN64ソフトの『マジカル テトリスチャレンジ featuringミッキー』（1998年11月）が出るときで…。

岡本 ああ、懐かしいな。

—— そのとき、やっとカプコンがN64に参入してくれたって、とてもうれしかったですね。

岡本 本当はN64の初期の頃からいろいろやりたかったんですけど、いろんな事情があって（笑）。

—— それで思い出すのは、1999年のスペースワールドのとき、宮本さんと一緒に会場を歩いていて…。

岡本 そうそう、宮本さんがファンに捕まって、サイン責めにあってましたよね。僕は、あのときほど寂しいことはなかった（笑）。

—— でも、岡本さんも人気があったでしょう？

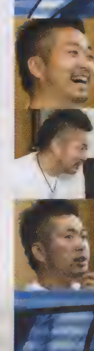
岡本 よー言いますよ。彼らは僕の顔なんて知らないですよ。たぶん、『ストリートファイターII』や『バイオハザード』なんかやったことないんですから。

—— あのとき、ステージで64DDのイベントをやってたんですけど、平林久和さんが、「岡本君、ステージにあがってよ」なんて言ってましたよね。

岡本 平林さんとは仲いいですからね、JICC出版局の平林君の時から（笑）。



ちょうど3年前のスペースワールドでの、岡本さんとゲームアナリストの平林さん。こんな光景が見られるのも、このイベントのよさ





―― 平林さんがゲーム雑誌の編集者のときからのつきあいなんですか？

岡本 そう、今は宝島社という社名になってますけど、そこのルーキー編集者。彼、しゃべりがぜんぜんイケてなくてねえ（笑）。なのに文章は美しいので、「神様はホントに一物しか与えなかったんだなあ。それでしゃべれたら最高なんだけどねえ」って言ってたんです（笑）。

―― でも、話もうまいと思いますが。

岡本 いや〜、だいぶ噛みますよ。人を自分の世界に引きずりこむのは上手なんで、取材してまとめるのはうまいですけどね。彼の文章は大好きです。

―― 岡本さんも文章がお上手ですよね。

岡本 （少し照れながら）いやあ〜。

―― あちこちで発表してますけど、実際に自分で書いてるんでしょう？

岡本 そうですよ、はい。でも、相手に題材をあたえられるとダメですね。自分の言いたいことしか書いてないので楽なんですよ。だから、子どものときから弁論大会とかは得意でしたよ。なんとなくわかると思いますけど、すぐ出しゃばるタイプなんです（笑）。



インターネットには、岡本さんのエッセイやらインタビューが読めるサイトもいっぱいあるのだ

―― 確か生徒会長もやってたんだとか。

岡本 生徒会長はすぐにクビになりましたけどね。

―― あははは（笑）。それは暴力沙汰か何かで？

岡本 まさしくそういう感じ（笑）。

―― そんなやんちゃな岡本さんでも、本を読むのは好きだったんでしょう？

岡本 本を読んだり、映画を観るのが好きで、お勉強嫌いの典型みたいな感じ。理数系だったんですけど、中国の古典が好きで、漢文も読んでましたね。だから、「三国志」や「水滸伝」、「西遊記」も読めば「金瓶梅」なんかもフツーに読んでましたね。で、1つハマれば面白くて、「三国志」なんかは小学生のときから読んでたんです。

―― それはすごいですね。で、そろそろ本題に（笑）。

岡本 今回は40ページぶちぬきで僕のインタビューが載るわけでしょう。

―― いや、まあ（笑）。そうそう、次号予告にちゃんと出してるんですよ。

岡本 わ！ ホントだ。400ページぶちぬきって書いてある（笑）。

―― そんなにできないですって（笑）。で、今回のインタビューのテーマは「任天堂とカプコンのイイ関係」ということで、岡本さんにいろんなエピソードを聞きたいと…。

岡本 （話を無視して、ニンドリをめくりながら）名越さんが語るみたいに…。あれ？ 鈴木裕さんも出てる。



ニンドリを熱心に読む岡本さん。ちなみに着ているTシャツは、インタビュー前日に韓国で買ってきたモノなんだとか

『ドラゴンクエスト』を作りたかった

―― 話を1999年頃に戻しましょうか（笑）。それで、どうしてカプコンで『ゼルダの伝説』を作ることになったんですか？

岡本 え？ どうしてというのは？

―― いまでこそ、『F-ZERO』など、コラボレーションの話が進んでますけど、『ゼルダ』って任天堂のカンバンタイトルじゃないですか？ そのゲームの新作を他の会社が作るなんて、普通じゃ考えられないことですよね。

岡本 実は「ガンダム」(注)も僕のなかでは同じものだし…。自分で遊んでみたいとか、クリエイターとして作ってみたいゲームってたくさんありますよね。『ゼルダ』はそのうちのひとつなんですよ。『ゼルダ』、やりたくないですか？

―― そりゃあやりたいですよ（笑）。

岡本 それで、一部でもいいから企画に携わってみたいとか、オレのテイストの『ゼルダ』をやってみたいと考えたとき、最近の『ゼルダ』は、それまでの流れから「ちょっと離れてきたんじゃないかな」と思ったんです。

―― それは、どんなふうに？

岡本 「ちょっと、ユーザーを絞り込みすぎてるかなあ」と感じるときがあったんです。そんなとき、誰もが本来の『ゼルダ』の世界にパンと戻したいと考えるんでしょうけど、なかなかできない。でも、僕はたまたま、それをやりやすいポジションにいたということもあって、それを実行しただけなんです。

―― でも、そう簡単にできる話じゃないですよね？

岡本 『ガンダム』も作りたいと思うけど、バンダイさんが版権を持ってるから、普通は作れないわけです。でも「僕だったらこんなゲームにするのに」という想いとヤル気があるのに、やらせてもらえないのは悔しいですよね。それで、「こんなことができます」ということを主張しにいって、やらせてもらったんです。そんなソフトは他にもいっぱいありますよ。『ファイナルファンタジー』も作ってみたいと思うでしょ？

―― え？ …はい（笑）。

岡本 あのシリーズも、僕の頭のなかではちょっとずれてきてるんです。それは『ドラゴンクエスト』についても同じで…。やっぱりゲーム市場って、でかいタイトルの数本で形成されていて、あとはオマケみたいなものなんです。でかいタイトルが惑星で、あとはサテライト（衛星）みたいなもの。僕としては、そのいちばん大きな惑星の畑のところを、もう一度耕してみたいなあと思って…。

―― なるほど。

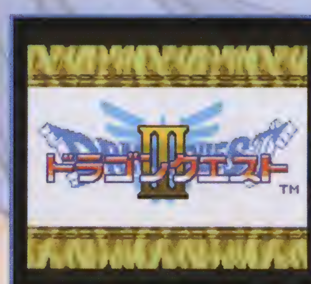
岡本 表層の5センチだけを耕して、「ほらこんなに広いでしょ」と言うんじゃなくって、その下の30センチまで耕せば、もっと高い養分があって、それで収穫が増えるようになるかもしれない。ゲーム業界全体のことを考えると、僕はどうしてもそういうことをやり遂げたいわけです。「カプコンの売り上げがうんたらかんたら」とか、「岡本のエゴや」といった次元の話じゃないんです。僕らには、強力タイトルをひと味違った、かつ原点に戻ったようなものに作り直すことによって、畑をうまく耕すことができるという自信があるし…。実はいま、『ドラゴンクエスト』をやりたいと思っているんです。

―― ええっ!? 『ドラクエ』ですか？

岡本 『ドラゴンクエスト』は『VI』『VII』と出て、「ちょっと違うなあ」というのがプレイヤーの本音だと思うんです。僕としては『3』か『4』のほうが遊びやすいと思うし、あのようなシステムのほうがユーザー層も広がりやすいと考えているんです。ましてや、これから大人が遊ぶRPGは、携帯ゲーム機でやるのがいちばんでしょうと。外でちょこちょこ30分やって、はいセーブ、みたいな。

―― 確かにRPGって、携帯ゲーム機に向いてると思いますね。

岡本 だから、スーパーファミコンとほぼ同じ能力のある携帯ゲーム機で『ドラゴンクエスト』の新作が出ないのはもったいなさすぎると思ったんです。焼き直し（リメイク）するだけでも、大ヒットするわけです。そのシステムを使って、もう一度新しい番外編的な『ドラゴンクエスト』が出たら、さぞかし面白いでしょうと。それに日本市場では、RPGがちょっと下火になりかけてると感じてるんですけど、もう1回そこを掘り起こして、ゲーム離れしようとする層をリフレッシュさせたいと考えたんです。だから、『ドラゴンクエスト』をぜひやってみたいんですね。



GBカラーソフトとしては、リメイク版が『3』まで出ている『ドラゴンクエスト』。GBアドバンスでは新作を遊んでみたいぞ

【注】ガンダム＝バンダイ、バンプレストが版権を提供し、カプコンが制作した『機動戦士ガンダム 連邦VSジオンDX』のこと。業務用およびPS2、DCで発売中

DREAM INTERVIEW

―― 僕らとしてもぜひ遊んでみたいですね。

岡本　当然どこかの家庭用ゲーム機で、最新作の『ドラクエ』が出ることになるんでしょうけど、携帯ゲーム機の最新作の方はまかせてくれたらいいのになあと。そうすることがエニックスさんにとっても、ドラクエファンにとっても、日本のゲーム業界にとっても絶対にいいはずなんです。それに、ゲームから離れかけてるおやじゲーマーを引き戻すチャンスだとも思ってるんですね。

―― 同感です。

岡本　でも、そのようななかで、いくつかはうまくいって、制作に入っているものもあるんです。たとえば『☆ΔΦ∂∇ω』(注)とか、『Ω≒∞⊆』とかね。

―― ええっ！『☆ΔΦ∂∇ω』も作ってるんですか！

岡本　『☆ΔΦ∂∇ω』は、もうOKが出て、まともに動いていますよ。ちゃんとやってますからね。やることはやる。口だけで何もしないクリエイターっていますけど、そういうのはカッコ悪いなと。

―― それで、その新作の2本はGBアドバンスなんですか？

岡本　そうですね。

―― じゃあ、めちゃくちゃコラボレーションが進んでいるということですね。

岡本　そうですよ。僕はちゃんとしてますよ。中途半端なモノを作ってもしかたがないし。

―― アクションゲームとしての『マリオ』の新作を作ろうなんて話はないんですか？

岡本　やりたいんですけどね。怖くて言い出せないんですよ～(笑)。やっぱ、『ドラクエ』と『マリオ』って勇気がいりそうでしょう？　それにすごい下準備も必要になるし。

―― ただ「やらせて」というだけではダメで、「ウチだったらこんな風に作る」ということを、しっかり説明できないとダメなわけですね。

岡本　そう。だから自分のところでしっかりリサーチして、解析をしっかりさせて、「こうなんですよ」とプレゼンに使ったわけです。最新作の難易度を下げるべきか、あげるべきか。マップを広げるべきか、狭めるべきか。新しいキャラを入れるべきか、そうしないほうがいいのか。そのような細々としたデータを出したので、僕なりに自信があるんです。

宮本さんと一緒に仕事ができたことが糧に

―― それは本当に楽しみです。で、任天堂との最初のコラボレーションである『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』は、売れ行き的にも大成功でしたよね。

岡本　そうですね。おかげさまで、自分たちなりにいいところまで行ったなと思いましたね。任天堂って、自分からあまり数字を発表しませんけど、全世界でかなりの本数が行ってるんですよ。

―― なかなかカンタンには達成できない本数が出たようですね。それで『ゼルダ』って、発売延期が恒例のようなゲームでしたが、『ふしぎの木の実』もかなり延びましたよねえ(笑)。

岡本　もともとはもっと楽な設定のものを考えてたんですよ。でも、どうせやるんだったらってことで、話がどんどん大きくなっていって、全部作り直しをしたんです。最後は難易度の調整とバグとりで、アクションRPGだからとても難しかったですね。手が痛くなるくらい、僕もずっとやってましたからね。海外出張中でも、「あれ、どないなってんねん」とか、電話でやりとりしながら、ずっと持ち歩いてましたから。

―― 最初は3部作になる予定で、毎月1本のペースで発売するような話があったんですよね。

岡本　毎月というか、2ヶ月に1本くらい出す予定だったんですけど、いろんな事情があって。まずは、順々に出していって、どのソフトから始めてもつながるようにしようということで。頭に3種類あって、残りが2種類だから、6通りの組み合わせになっちゃうわけです。そこでプログラムが、バグなしで本当に走るかどうかは自信がなかったんですよ。2本だったら、2通りの組み合わせですむのに、3本にすることで6通りになってしまうわけです。それってとってもツライよって。で、「自信がないからやめよう」って(笑)。プログラムの話だから、どこでどうなるかわからないじゃないですか。そのくらい、あのソフトはずいぶん難産だったわけですけど、宮本さんにはずいぶん手伝ってもらって。



『ふしぎの木の実』のリンク。このソフトが成功しなければ、『F-ZERO』や『スターフォックス』のコラボレーションは実現しなかったかもしれない

―― 開発現場にも来たそうですね。

岡本　そうです。何度もカプコンに足を運んでいただいて。宮本さんと仕事をやって成功したことも大事ですけど、宮本さんと直接話ができたことが、うちのクリエイターにとって、ものすごく糧になったんですね。

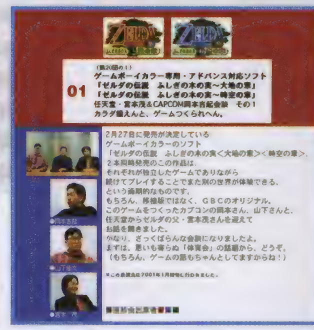
―― そうでしょうね。

岡本　勉強にもなるし、一言一言が重いんです。重すぎる感は若干ありますけど(笑)。だけど、勉強には間違いなくなったし、すごくうれしかったですね。売り上げも大きかったですけど。

―― 『ゼルダ』を作ることで、カプコンのなかに、任天堂のゲームのノウハウが蓄積されたことも大きいでしょうし…。

岡本　うん。でも、それを使って悪いことをしようなんて思っていないですけどね(笑)。

―― 「ほぼ日」では、宮本さんと対談されてますけど、「おじさんにはこのゲームはツライ」という話もありましたね(笑)。



糸井重里さんが運営する「ほぼ日刊イトイ新聞」。この座談会での、宮本さんと岡本さんのやりとりもかなり笑えるのだ（www.1101.com）

岡本　いや、ホントに辛かったです。

難易度はどうでしたか？

―― 若手にはちょうどよかったようですけど、やっぱりおじさん世代にはちょっと(笑)。

岡本　ツライですよね。宮本さんもツライと言ってましたけど、僕もそうだったですからね。やっぱり、もうちょっと難易度を下げてほしかったですね。どのゲームも、もっと手軽にクリアできてもいいんですよね。

―― そうすると、今度は「手応えがない」なんて批判がきたりすることもあるわけでしょう。

岡本　ゲームの難易度が低いと遊べないというのは、底が浅いからそういうことになっているんで…。ホントに何度も遊べるゲームって、たとえば『ファミスタ』でもいいんですけど、何回でもやれるじゃないですか。次の試合は40対0にしようとか、ピッチャーを代えずにパーフェクトをめざそうとか、いろんな遊び方ができるでしょ。レギュラー陣を代打陣に全部入れ替えて勝とうとか。コーエーの『三国志』とか『信長』も同じで、1回クリアするのは頑張ればすぐできるんですけど、自分なりの縛りを作って楽しむのがホントのゲームじゃないのかと。難易度で、ノーマルとハードしかなければ、誰もハードは選ばないですよね。

―― そうですね。

岡本　ノーマルとイージーという表現だったらわかるんです。だから、難易度は低いほうがいいわけで、『ゼルダ』は僕のなかでは、ちょっと難易度が高かったと思ってるんです。







【注】☆ΔΦω∇∂＝ごめんなさい。完全に伏せ字です。それにしても、本当にビックリするようなタイトルです。





―― 最初は、ディスクシステム版からの移植を考えてたんですよね。

岡本 移植というか、それを元にして作っていたんですよ。その試作品は社内にありますよ。

―― えーっ、そうなんですか？（笑）。

岡本 やりたいでしょ？ それに、『ふしぎの木の実』の幻の3作目もあるんです。でも、GBアドバンスが出た今は、GBカラー専用ソフトを出すわけにはいかないようなんですね。

―― それは、もったいない話ですね～（笑）。

フラグシップを成長させるためのシナリオ

―― 『ふしぎの木の実』はどんなカタチで作ったんですか？

岡本 実開発はカプコンでやって、しかけとかマップとかは、フラグシップが担当したんです。初めてのことも多くて、すばらしい経験になりましたね。

―― それが実績になって、そのあとのビジネスが大きく広がってきたわけですね。

岡本 ええ、それでフラグシップが直接、『☆ΔφΣ∇θω』をやることになったんです。

――フラグシップはシナリオだけでなく、音楽もやってるそうですね。業務はどんどん広がってるんですか？

岡本 フラグシップを立ち上げた目的があって、その目的はなんとなくクリアしたんで、次と、その次の段階へ着手をはじめたんです。

―― 具体的には？

岡本 フラグシップはもともと、ゲーム業界全体の底上げのために立ち上げた会社なんです。それで「シナリオ専門の会社を作りました。すばらしいシナリオを書くから、みんな発注してね」と言ったところで、誰も発注してくれないですよね。だから親会社に頼んで、「カプコンさん、すみません、お仕事やらせてください」ってお願いして、そうしたら開発担当のエライ人が「いいよ」と言ってくれて…。そのエライ人ってオレなんだけど（笑）。

一同 （爆笑）

―― 岡本さんの1人2役（笑）。

岡本 そう、自己完結（笑）。それで『バイオハザード』シリーズのシナリオを手がけるなどして、ミリオンヒットも出てきたし、それなりに評価されるようになっただろうと。それで僕のなかの第1ステップが完了。それで、第2ステップは社外の仕事もとってこようということで、営業ツール的ビデオも作って、他社をまわったりするんです。

―― 営業ツール的ビデオ？ 岡本社長の挨拶も入ってるんですか？

―― 最後のほうに（笑）。まあ、どうってことないビデオなんですけど、そこでは「こんなことをフラグシップでやっていきたい」という事が語られていて、それを持っていろんな会社を回ってみようかなと。営業部長はオレなんで（笑）。

―― 社長と同時に営業部長でもあるんですね（笑）。



カプコンの辻本社長（入社案内から）。現在はCESAの会長もつとめてるのだ

岡本 オレがするしかないんですよ、他にそんなことできる人、いないから（笑）。それで第2ステップはそんな感じで見えてきたと。で、第3ステップは何なのってなったときに、「企業は成長するものだ」と社長の辻本憲三から言われてて、成長するのに、シナリオライターの数をただ増やして、外からの仕事を増やすって「違うなあ」と。そのようなやり方だと、デキの悪いものが世の中に氾濫していくだけになって、せっかく全体のレベルアップをするために会社を作ったのに、それだと、全体のシェアを食うだけになるんです。

―― 自分の会社がもうかるだけで、ゲーム業界のためにはよくないと。

岡本 ええ。そこで、カプコンが受けることのできない、外部の仕事をやっていく開発会社に変貌していこうと。内容的には、シナリオの比重が高い外部のタイトルを、フラグのなかで完成させると。それが、第3のステップになるんです。そのような方向を自分で決めて、さっき言ったような『ドラゴンクエスト』…、これってシナリオ部分が多いゲームでしょう。

―― そうですよね。

岡本 で、フラグのリスクはどうなのかと言えば、エニックスが発売したり、任天堂が発売したりするものだから、たとえば開発費で2億5000万円かかったとしたら、それだけがリスクであって、そこから先のリスクは関係ないんです。ところが、たとえばGBソフトの場合、フラグシップから発売なんてことをしたら、ものすごいリスクになるんです。何億円かのロムの製造料を払いこんで、それが在庫になれば、また何億円かの損失になって…。でも、開発だけを請け負うのであれば、そういったリスクがなくなるんです。ということで、他社の、シナリオの部分が濃いタイトルを、フラグシップのなかで自社開発することを目標において、次の成長に向かって1歩を踏み出したところなんですね。

―― フラグシップには、何人くらいのスタッフがいるんですか？

岡本 あんまり社員はいないんです。契約の人ばかりですね。開発部隊は大阪に作って、そこでは社員を雇いました。

―― 岡本さんは2つの顔を持ってることになりますよね。カプコンの専務という立場と、その子会社であるフラグシップの社長…兼営業部長（笑）。

岡本 いや、営業本部長（笑）。

―― 「いまの話、どっちの立場でしゃべってるの？」なんてことになったりしません？

岡本 そう。部下も上手なもんで「ちょっと子会社の社長に文句があんのやけど」って言いにきたりしますからね（笑）。

一同 （爆笑）

岡本 「おいおいおい！ オレ、お前の上司とちゃうんかい」って（笑）。奴らのほうがずるっこいんです。「子会社の社長の立場で、その言い方はないやろ。オレは親会社の執行役員やぞ」なんて言ったりしますからね（笑）。だから結構、みんなはうまく使い分けてますよ。「おたくの仕事、遅れてるから困るんだよね～」なんて言われたり。こっちは子会社の立場になると、ホントに分が悪いんです。

―― あははは（笑）。

岡本 それで、「今日は子会社の社長が来られてないんで、僕のほうからきつく言っておきます」と言って逃げたりしてね。でも、そんな感じで、おもしろいですよ、ウチの会社は。

―― いい雰囲気ですね（笑）。



『biohazard』のディレクターをつとめた三上真司さんの机。上司も部下も同じような環境で働くことで、カプコンにはいい雰囲気が生まれているのかもしれない

岡本 それで、カプコンの開発の親分をやってる立場としては、カプコンの市場を食って、子会社のフラグシップが成長するようなことを考えたくないんです。たとえば、カプコンのコンテンツを使って何かを作るというようなことは、フラグシップの売上げがあがっても、カプコンの売上げが若干さがるようなことになるじゃないですか。それは違うなと。だから、カプコンの売上げを直接食わずに、任天堂のハードが伸びるようなコンテンツを扱う。それはカプコンにとっても収穫面積が若干であっても増えることになるんです。僕は、常に親会社のことを考えつつ、ゲーム業界全体のことも考えつつ、フラグのことも考えつつやってるんですね。

―― みんなが幸せになるようなことを考えてると。

岡本 ホンマにうまくいくかわからんですけど、考えているうちに穴があく

ような計画って、緻密だとは言えませんよね。ましてや、一か八かでやるのも賢いとは言えないと思うんです。それに、株主に対して損をさせるようなことは、あってはならないことなんですね。少なくとも何千万円かのお金を出していただいてるわけですから。

―― フラグシップにいちばん出資してるのはカプコンで、他にも任天堂などが出資してましたよね。

岡本　そうです。それにマイクロソフトさん。ソニーさんにもお願いしているところです。

―― じゃあ、3大ゲーム機のバランスをしっかりとってるということですね。

岡本　ええ。僕、将来にフラグシップの株を高く売って儲けたいなんて、まったく考えていないんですよ。だからできれば株も公開したくないし、できるだけ自社のなかで資金を調達したいんですね。向こう数年間の成長曲線を描けるようになれば、株を公開するようなことも考えるかもしれませんけど…。僕って、結構マジメなんですよ、ゲームと経営のことに関しては。控えめだってよく言われるし。

―― 本当に、控えめな方ですよね(笑)。でも、このような仕事ができる人って、岡本さん以外に、あんまりいないような。

岡本　ゲーム業界で経営の話もしつつ、クリエイティブの話もできる人って、昔はあんまりいなかったですよね。

―― フラグシップのビジネスモデルってあるんですか？

岡本　とくにありませんね。「こんなんやったらおもしろいよ」と人から聞いて立ち上げたわけでもないですし、自分でゲーム業界の危機みたいなものを感じて、それで立ち上げた会社ですからね。

―― トーセ(注)のような会社はありますけど、ちょっと意味合いが違いますよね。

岡本　トーセさんの場合、最初に開発費をもらって、それがヒットすれば数パーセントの利益が得られるわけです。でも、フラグの場合は何億円かの開発費を手弁当で用意して、それでゲームを作って、それが売れたら高いロイヤリティをいただくと。しかも他社コンテンツでね。なんで高いお金をわざわざ出すのかというと、「あなたたちは、もっとラインナップが必要でしょう」と。「だったらそのくらい出してもいいんじゃないですか？」という感じで。『ドラゴンクエスト』も絶対に足らないと思うんだけどなあ…。

―― そうですね。新作が出るのに時間がかかりすぎてますよね。

岡本　だから、GBアドバンスでどうしてもやりたいんです。

岡本さんにとって宮本さんは心の師匠

岡本　僕、いま『ファミスタアドバンス』を毎日やってるんですよ。このあいだ、140試合やって。僕、ジャイアンツファンなんです。ちゃきちゃきの江戸っ子なんで。

―― 江戸っ子って、それは初耳ですね(笑)。

岡本　まあ、若干のウソはありますけど(笑)。で、まるまる140試合やって、140勝0敗。今年のジャイアンツより少し強いぞって(笑)。なんと90数試合目から消化試合になってましたからね。

―― それはすごい。で、話を戻しますね(笑)。12月発売予定の『ゼルダGBA』についてなんですが…。

岡本　あのゲームは、もともと任天堂がやりたがってたことというか…。彼らって「任天堂の夢」を語るじゃないですか。でもその夢って、やりたいけど、やれるかどうかわからないでしょ。それで、僕らが「おおっ、これがやりたかったことなんだ！」と叫びたくなるような企画書を作ったわけです。それがE3で発表した4人同時プレイの企画なんですね。

―― つまり、GBA専用ケーブルを使った新しい遊びということですね。でも、あの4人協力プレイって、実際にやるとホントに楽しいですよね。「おい、こっちだよ」とか言いながら(笑)。

岡本　「どこに行ってんだよ！」って。

―― E3の発表会のデモプレイで宮本リンクを突き落としたのは…？

岡本　(きっぱり)僕です。

一同　(爆笑)

岡本　宮本さんにはそれくらいしないと(笑)。「ひどい～！」とか言ってましたけど、お約束でしょ。僕がいちばんやりこんでるし、無茶できるのはオレしかいない(笑)。色で誰かわかりますしね。



E3での発表会で『ゼルダGBA』で4人協力プレイをする宮本さんや岡本さんたち。プレイの間中、会場は笑いに包まれていたのだ

―― 本編の『神々のトライフォース』は、スーファミ版のそのままの移植になるんですよね。

岡本　それは任天堂さんが発表することなんで、僕には言えない(笑)。

―― え？　まだ他にも何かあるんですか？

岡本　E3で発表したものを、そのまま信じちゃアカンですよ(笑)。みんなのガードの脇を甘くしてもらうために、ああいう感じで出しましたけど、あれで終わるわけないと思いますよ。

―― みんな、キューブ版の『ゼルダ』のほうに感心がいってますけど、GBアドバンス版のほうも、とても楽しみですね。それにしても、任天堂とは本当にイイ関係ですよね。

岡本　そうですね。任天、大好きですよ。

―― どんなところが好きですか？

岡本　やっぱり変わりましたよ。昔、僕たちは「京都御所」と呼んでたんですけどね。あと、ソニーは「赤坂御所」。ここも厳しいですけど、こっちも変わりましたね。

―― 京都御所のほうは、いつ頃から変わった印象がありますか？

岡本　宮本さんが取締役になったころからですね。

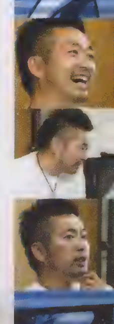
――2000年のE3で、The Nintendo DIFFERENCEという標語を掲げた時期とピッタシあいますね(笑)。岡本さんにとって宮本さんはどういう存在ですか？

岡本　僕は宮本さんとは昔からしょっちゅう会ってたし、いろいろ勉強させてもらっていて、僕の心の師匠ですね。あと『ドラクエ』の堀井雄二さんからも教わったし、『桃太郎電鉄』の、さくまあきら先生からも教わったし、社内にもいろんな師匠がいるんです。自分でいうのも何ですけど、僕は誰よりも吸収する能力があると思ってるんです。いろんなことを吸収して、それを生かすようなことを何度も繰り返しているんです。それに、宮本さんと一緒にいる時間が長ければ長いほど、お勉強する時間は長くなるんです。

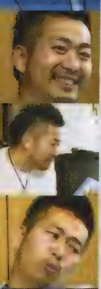
―― そんなお勉強は大歓迎ですね。



『bioO』も登場する任天堂の「粒よりCM」は、8月いっぱいの放送で終了。11月の発売に向けて、これからこのソフトの露出が、どんどん増えることになるんでしょうね



【注】トーセ＝京都に本社を置く、一部上場のゲーム開発会社。自社のゲームブランドを持たず、他社からの委託で、数多くのゲームソフトを生み出している。



岡本　宮本さんは、何も隠さないんですよ。思ったことを全部言ってくれるんで、すごい勉強になるんです。まあ、いま名前をあげた僕の師匠のなかで隠すような人はいないですね。物事を隠すような人は、人の師匠になれないですよ。

——　じゃあ、『ゼルダGBA』の秘密も隠さないで教えてください(笑)。

岡本　それとこれは別(笑)。

——　じゃあ、話をもどします。「変わった」ということでは、任天堂が「つぶよりCM」を流しましたけど、そこに『bio 0』も登場してますよね。

岡本　まあ、『biohazard 0』に対して、僕らは自信を持っているし、任天堂もそれを認めてくれてると。それに、任天堂側からすると、決して子供向きのハードだとは一言も言ってないのに、子供向けのハードという扱いになりかけてるところがあって、僕たちがターゲットにしているハイティーンぐらいの市場をすごくほしいからじゃないでしょうか。任天堂としても、上のほうに伸ばすいい機会だから、「じゃあコマーシャルをガンガンいってみっか」みたいなノリでやってくれてるんだと思いますけどね。

——　そうでしょうね。

岡本　僕らとしては、正直な話、ゲーム機は最低でも2つ、できたら3つの争いをしてほしいんです。

——　でも歴史を振り返ると、1強時代が続くことが多いですよね。

岡本　そうですね。三国鼎立というのは三国志の時代くらいですからね(笑)。あとは、南北朝というのがあっても、3大勢力の争いというのは世の中になかったんですよね。

——　やっぱり、どこか1社が勝つような構造になってるんでしょうか。

岡本　地域別に見ると、そうとも言えないですよ。たとえばメガドライブは、アメリカではスーパーファミコンより上だったという話もありましたよね。N64もアメリカでは…。

——　とても善戦してましたよね。

岡本　だから、その時代は1強時代ということではなかったんですよね。それに、いまも携帯ゲーム機の市場は任天堂がとってるし…。

——　そうですね。

岡本　大昔は任天堂独占の1強皆弱みたいな時代がありましたけど、いまはその時代とは違うと思うんです。アメリカ、ヨーロッパを含めてみれば、それなりに畑があってバランスがとれてると思うんです。でも、問屋とユーザーが早く見切りをつけすぎるんですね。

——　確かに。

岡本　問屋がもっとしぶとくやってくれれば、かなりいくと思うんです。でも、売れないと判断すると、すぐに売り場を落としたりするんですよね。

——　それを見たユーザーも「売れない」というレッテルを貼って、ますます売れなくなるという悪循環を引き起こしているんでしょうね。

『バイオハザード』の独占供給の約束は守る!

——　じゃあ、そろそろ『biohazard』の中味の話も…。

岡本　今度の『0』はおもしろいですよ。

——　これまでとはぜんぜん違いますよね。

岡本　ぜんぜん違うゲームです。でも、「今度の『0』はおもしろいですよ」って、いままで面白くなかったの?って(笑)。

一同　(爆笑)

岡本　でも、難易度はちょっと高いかなって。

——　確かに、なめてかかると、最初のゾンビで死んじゃいますからね。『バイオ』の映画も公開ということで。

岡本　気に入ってますよ、僕は。シナリオのチェックはフラグでやっていたんですよ。監督やスタッフと何度もお会いして、『バイオハザード』の世界観を壊さない人を条件に選ばせていただいたんです。

——　キューブでは、『biohazard』シリーズだけでなく、ほかのタイトルもこれからどんどん発表することになるんですよね。

岡本　そりゃあ、そうでしょうね。あのね、いろんなものがホントはできあがってるんですよ。

——　え?　できあがってるって?



映画『バイオハザード』に主演した、ミラ・ジョヴォヴィッチさん(写真右)。ちなみに隣の男性は、同映画の監督で、GC版『bio0』を仲良くプレイ中

岡本　いろんなものが完成していて、どうしょうかなあと。たとえば『ΩΠΛ×』ってゲームがあるでしょう。

——　ええ、他ハードで出てるタイトルですね…。

岡本　あれって実は、キューブバージョンもあるんです。でも、ゲーム機メーカーとの約束があって、すぐに出すのをやめてるだけで…。カプコンには、複数のハードのソフトを同時に開発できるシステムがあって…。

——　なんと、『ΩΠΛ×』のキューブ版ができてるわけなんですね!

岡本　ええ、でもまだ内緒ね(笑)。

——　はい、わかりました(笑)。

岡本　まあ、エミュレーターと言えばわかりやすいんですけど、それで同時にソフトが開発できるんです。だから、全機種同時発売もできるわけですよ。『ΩΠΛ×』を見て、「これは、あのゲーム機しか作れないよ」というのは大間違いで、このソフトはすべてのハードの最大公約数的なところで作ってるんです。

——　それで、どのハードでも動くわけですね。

岡本　だから、発表するかしないかとか、出すか出さないかなんていうことは、手のひらのなかで握ってることで、いつでもいこうと思えばいけることなんですね。で、もっと言うと、『bio 0』も、そのシステムを使えば、キューブ以外のハードでも出る可能性はあるんです(笑)。

——　それは聞き捨てならない話ですねえ。

岡本　技術的にはできるという話ですよ。

——　できるけど、やっぱり「独占供給」という約束があるので…。

岡本　約束は守る。絶対に守る!　セガのドリームキャストのときもそうですけど、「マジメにバックアップします」と言えば、マジメにやるのがカプコンなんです。

——　うん、うん。安心しました(笑)。

岡本　約束は守るのは、次の商売のためにも大事なことなんです。オレたちは信用でメシを食ってるので、信用をなくしたら終わりなんです。「いいものを作ります」というと、「ウソはつきません」というのは、最後まで守るのがあたりまえなんです。

——　ネットの掲示板では、「そろそろPS2で『バイオ』を出すなんて発表するんじゃないの?」って…。

岡本　と、言われるでしょ。でも絶対にやらないですから。オレたちが「コレ」といえば、それしかやらないんです。ただ『ネットワークバイオ』というのがありますが、これはまた違った作りのものですので。

——　ま、いろんなタイトルの準備が進んでいるということで、今度の東京ゲームショウはカプコンブースが楽しみですね。

岡本　うん。でも、僕らには何の楽しみもないですけどね。

——　え?

岡本　オレらにとっては、全部見たことのあるものばかりなんで(笑)。

一同　(爆笑)

——　最後はキレイにまとめようと思ったのに〜(笑)。

岡本　まあ、ほかの人は楽しみかもしれないですけど、オレたちにとっては何の目新しさもないわけで(笑)。

——　はい!　残り時間が少なくなってきましたので、過去の岡本さんについてお聞きすることにします。

岡本　過去モト!(笑)。



岡本さんから、サイン入りカタンTシャツをいただきました。欲しい人は5ページへGO!

同級生が「オマエ、愛媛出身を隠してるだろう」って…



岡本吉起さんと一問一答



岡本さんの少年時代

岡本　先生の言うことを聞かずに、授業中はいつも後ろを振り向いてしゃべってるような。それで、口のところにバッテンのテープを貼られていて、「しゃべんな～！」って言われるような子（笑）。

――　あははは（笑）。

岡本　ま、どっちかというと寡黙気味？　その時間帯だけ（笑）。でね、鼻水でテープがとれたことがあって。

一同　（爆笑）

岡本　テープ貼られてるので、口で息ができないから、（肩をゆらせながら）鼻で「フゥ～ン、フゥ～ン」ってやってたら、ベロンと垂れて、職員室に行って、先生に張り直してもらったことがあるもん。

――　わざわざ、自分で行って（笑）。

岡本　うん、「先生、お願いしますっ！」って言って。で、翌日、別の子たちが貼られて、そのときはPTAで問題になって、ウチのお袋の場合は「あんたは貼ってもらったほうがいいわ」って。ひどい親ですよね。

――　あははは（笑）。

岡本　それで、いつも後ろを向いてたから、先生から「腸捻転になるわよ！」って言われたこともありましたね（笑）。でも、あてるとちゃんと答えられるところがあって、聞いていないと思ったら、聞いてやがんの。そういう子が先生にとってはいちばんやりにくい生徒なんでしょうね。

――　もう人ごとみたいに（笑）。

岡本　宿題はパッと出すし、絵もパパッと描いて、何でもできるけど、言うことは聞かない子って感じだったんですよ。



岡本少年の口バッテンのイメージ図を作ってみました。子どもの頃、やんちゃばかりしてた人は、大きくなって出世することが多い？



子供の頃の、得意科目・不得意科目

岡本　得意なのは数学、美術、体育。不得意なのは英語と音楽。音楽は高校のときに、尊敬してる同級生がいたんですけど、その子から「こいつはウチの学校でいちばんの音痴です」って紹介されるくらい歌は苦手で。

――　じゃあ、いまでもカラオケは？

岡本　いや、よう歌いますよ（笑）。でも、昔バレーボールが当たって耳を痛めたんで、狭いカラオケボックスは苦手ですね。

――　岡本さんって、見た目はすごく健康そうですけど、なんか満身創痍な感じですね。

岡本　らしいですね。もうボロボロ。

――　痛風もあって…。そちらのほうは、大丈夫なんですか？

岡本　薬をのんでれば大丈夫ですね。ここ数年は杖をつくことはなくなりました。

――　ひどいときは…？

岡本　やっぱり足を地面につけられないから。靴も痛くてはけないし。風が吹いても痛いから痛風っていうんですね。だから、足が痛いというより（足から離れたところをさしながら）このへんが痛いという感じになりますからね。

――　とってもつらそう…。

岡本　プリン体という、とんがったものが、血液のなかに入って、動脈のときは流れていくんだけど、静脈になると戻ってこなくて、それがたまって神経を刺激して痛くなる病気なんです。だから、水をたくさん飲んで、おしっこをたくさん出して…。

――　でも、お酒はよくないんですね。

岡本　そう、ビールね。あとエビ、カニ、肉、ほうれんそうのおひたしとか、イワシの煮付けとか。何がダメなんだよって聞いたら、うまいものはダメだよって言われました（笑）。

――　（笑）。

岡本　でも、てっちりはOKだって。

――　ふぐ鍋はいいんですね。

岡本　鍋のなかでプリン体が底に沈むらしいんですよ。でも、そのあとの雑炊がダメだって。

――　その雑炊が一番おいしいのに！

岡本　そう。だからうまいものはやっぱりダメだって（笑）。痛風って贅沢病って言われますけど、うまいもんダメ病なんですね。



子供の頃の夢

岡本　すごく漠然としてるんですけど、お札に顔が出るような人。

――　とても具体的じゃないですか（笑）。でも、新札に載らなくて残念だったですね（笑）。

岡本　次々回に期待しましょう。めざせ！ 夏目漱石（笑）。

――　あの、夏目漱石はいなくなっちゃいますよ。

岡本　いや、いま狙ってるのは、100円札とか、10円札とか。ちっちゃいヤツが出ないかなあって（笑）。それだったら、なんとかなるんじゃないかと。あ、そうそう。トルコの通貨はトルコリラって言うんですけど、こないだお札をもらったんです。「おおーっ！ 100万トルコリラだ!! で、いくらだ？」って聞いたら、「85円くらいかな？」って（笑）。



トルコはものすごいインフレなんだとか。もしこの国でニンドリを買おうとすれば、なんと550万トルコリラに！（写真は政府観光局のホームページ）



好きな動物 嫌いな動物

岡本　イヌが大好きですね。

――　実際に飼ってるんですか？

岡本　飼ってます。実家のほうで、ジロとマル。マルが柴犬で、ジロは完全なる雑種（笑）。

――　完全なる雑種っていいですね（笑）。

岡本　そう、完全なるバカ犬（笑）。犬を放すじゃないですか。それで「ジロー！ マルー！」と呼ぶんですが、首に大きな鈴をつけてるんです。神社の鐘みたいにでかいヤツ（笑）。で、柴犬のマルのほうはガランガランって元気よく帰ってくるんですね。それで、「ジロー！」って言ったら（だんだん小さな声で）ガラン…ガラン…ガラン…。「なんや、離れていっとるやん」って。

一同　（爆笑）

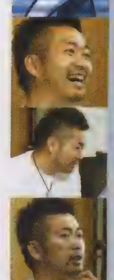
岡本　えー？ ジロはどこ行っちゃったの～？（笑）。それで、呼ぶのをやめて、餌を入れると、ヒャンヒャンヒャンって大喜びで戻ってきて。ホント、バカ犬なんです（笑）。

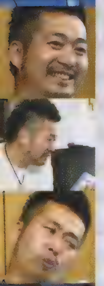
――　でも、バカ犬はカワイイですよね～。

岡本　ホント、バカ犬はかわいい。

――　嫌いな動物はいますか？

岡本　ゴキブリ。嫌いというか、天敵くらいに思っていて、ガンガンやっつけるんです。でも本当はね、アリが大の苦手なんですよ。







いちばん影響を受けたもの

岡本　もの？　人？　どっちでもいいの？　でも、一番というのは難しいなあ。時期によって違いますし。

――　やっぱりいろんなものに影響を受けてるんですね。

岡本　そうですね。僕は学べるものは何でも学ぼうと思ってますので…。ゲームで言えば『ドンキーコング』がいちばん最初かな？

――　岡本さんが最初に入社したゲーム会社に業務用の『ドンキーコング』が置いてあったとか。

岡本　そう。僕、その会社に入社するまでゲームをやったことがなかったから、「毎日、毎日ゲームしろ」って言われて、ある部屋に入れられたんです。そこには、その会社の過去のゲームと、たまたま『ドンキーコング』が置いてあったんですね。で、『ドンキーコング』が面白くて毎日やってたんです。それで、あるとき、その会社のエライ人が来て、「面白いゲームはあったか？」と聞くので、「ありました。これです」って。それで「ウチのゲームやないけど、センスはありそうやなあ」って（笑）。僕はもともとゲームは嫌いで、ゲームセンターも行ったことがなかったくらいですから。

――　大ブームになった「スペースインベーダー」の洗礼も受けなかったとか。

岡本　いや、『インベーダー』はちょこっとやりましたけど、『ブロック崩し』はぜんぜんやりませんでしたね。

――　『インベーダー』が流行ったころは、愛媛に住んでたんですよね。

岡本　そうですね。

――　愛媛には、テレビゲームがなかったというわけではないんですね（笑）。

岡本　あんた、失礼ですね（笑）。ゲームセンターはなくっても、喫茶店のなかにはあったんだから！　ホントに失敬だ。メモっておこう。「サオは失礼なヤツだ。覚えてろよ」と。今度、絶対に仕返しするからね（笑）。

――　じゃあ、次の質問を（笑）。

岡本　その前に…。あの、できるだけ愛媛出身ということにしといてくださいね。いまでも親が住んでるし、同級生からは「お前、愛媛出身を隠してんのかよ」って言われてるんです。

――　（笑）

岡本　この間も、10数年ぶりに会った同級生から、「お前、そんなに愛媛のことがイヤなんか！」って言われて、「出身地はちゃんと言ってるよ」って言い返したんですけど、「いや絶対に隠してる。そんなにイヤかい？」って。「この町から出たゲームクリエイターはお前だけなんだから」って。そりゃあそうだろう！　だって人口が少なくて、しかも大学で東京いったヤツも、みんな家に戻ってるような土地柄なんです。近所に49人しか同級生がいないのに、そのうち37人が戻ってるんです。

――　それはすごい！

岡本　すごいでしょ。過疎は進みませんよ（笑）。



岡本さんの実家はこのあたり？　郷土の同級生のみなさん、岡本さんはしっかり約束を守ってますから、ご安心くださいー！



もっとも苦手なもの

岡本　ホントのホントに苦手なことを言うと、カミさんに（ピー）って言われること。

一同　（爆笑）

――　あははは（笑）。面白いけど、それは書けません（笑）。2番目に苦手なことは？

岡本　やっぱり書けない？　でも、カミさんからそう言われるのが一番の罰ゲームみたいなもので（笑）。それくらいかなあ。他に苦手なものはないなあ。食い物で言えば焼きレバーが嫌いですね。焼き鳥のレバーはまだガマンできるけど、焼き肉屋の焼きレバーはダメ。生は大丈夫なんだけど、焼いたときのぼそぼそ感。「これ、肉じゃねえじゃねえか！」って。食感が悪くて、臭いもひどい。「何様のつもりだ！」って言いたいよね（笑）。



さいきん、楽しかった事

岡本　僕はここ1年くらいずっとCatanにハマっていて、そのCatanに出会ったことが楽しかったですね。このインタビューが終わったら、さくま先生のところに行ってやることになってるんです。それくらいボードゲーム好きで、もともとはテレビゲームではなかったんですね。やっぱり、人とコミュニケーションをとるのが大好きで。あとは「ウソをつかない」がモットーですね。



任天堂ハードでソフトを作ってよかった事

岡本　いいハードですよ。すごくゲームが作りやすいのは間違いないです。よりいいものを、より早くお客さんの手元に届けることができるわけですから、僕はとても気に入ってます。



1ヶ月の休みがあればやりたい事

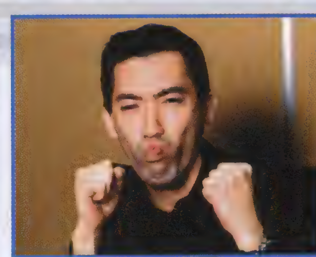
岡本　たぶん自転車に乗ってます。あと、タイに旅行に行きたいですね。でも、1ヶ月休みをもらっても、気が休まらないよね。休もうと思えばいつでも休めるんですけど、休みから戻ってきたときに仕事がたまるのがイヤですよね。

――　あー、それわかります。

岡本　休んだ1ヶ月を取り戻すのが大変なんですよね。あと、プライベートで海外に行っても、電話がかかってくるし、ファクスも届くし、メールも送られてくるんですよ。だから何が休みかわかんないですよね。土日も関係ないし。それに、休みにかかってくる電話でいい話って絶対にないですからね。

――　確かにそうですね（笑）。

岡本　休日に電話とるの、絶対にイヤだもん。とくに三上からの電話がイヤね。「お休みのところ大変申し訳ございません」。そんなにていねいに言われても聞きたくない！　だって、いい話って絶対にあるわけないじゃないですか。「『bio 4』の完成が半年早まりました」なんて電話を休日にしてくるわけないでしょう。ヤツらはいいことは電話してこなくて、悪いことばかり電話してくるんです。それに、急がない用事だったらメールでいいけど、用事は大至急でしょ？　本当にイヤだな。



顔芸が得意な三上さん。お約束の「ジュリア・ロバーツ」の顔芸を見せてくれるのはいつの日か



岡本さんの趣味

岡本　僕はコレクターですからね。これまでいろんなものを集めてきましたけど、コレクターというより、趣味は解析とマーケティングと言ったほうがいいかもしれないですね。

――　あるジャンルのものを集めて、解析がすめばおしまいだと。

岡本　おしまいです。僕はオタクじゃないんで、Gショックオタクでもないんです。Gショックのコレクションをしたのは、この時計のマーケティングをやりたかったわけなんです。Gショックが大ヒットする理由と流れを理解するために、自分のお金を払いながらどっぷり浸かったわけです。やっぱり外野から見てて「あれがどーだ」って言ったところで何もわからないでしょう。お金をバンバン使って、いらないのもどんどん買って、「やっと気持ちがわかったよ」っていう段階で、マーケティングも終了と。そのようなことをスウォッチでもやったし、ナイキのスニーカーでもやったし、ジッポでもやったわけです。

――　Gショックはどのくらい集めたんですか？

岡本　だいたい200本くらい。レアなものばかりね。電池はもうほとんど切れてますよ。

――　電池交換だけでも大変そう（笑）。

岡本　お金もかかりますね。カシオでちゃんと交換してもらわないと、防水

などの保証がなくなるんです。たかが電池交換なんですけど、オフィシャルで出すとものすごく高いんですよね。

―― マウンテンバイクのほうも趣味なんですよね？

岡本 最近またはじめました。

―― カプコンの開発ビルの1階フロアにマウンテンバイクをいっぱい置いてありましたけど…。

岡本 あれ、僕のお下がりだったり、自転車で通勤してる奴らのですね。僕がレースで使ってたんですけど、サイズが何ミリか大きいというだけで、レースに勝てなかったりするわけです。

―― それでポンとあげちゃう？

岡本 いや、あげるんじゃなくって、安く譲って、それを頭金にして、新しいのを買ってたんです。合計30数台買いましたね。でも1回も優勝できなくって。

―― マウンテンバイクのレースって、下り坂が怖くないですか？

岡本 怖いですよ。転倒して、両肩を脱臼して靭帯切って…。あと骨折も。

―― 本当に満身創痍ですね(笑)。

岡本 肩の骨がベコンベコン凹むし、それでも僕はとことんやるんです。これもマーケティングの一環で、実際にやってみて、この競技が盛り上がりに欠ける理由がわかったんです。それでみんなに、「オレが流行る方法を教えてやる」って実践したんですけど、人がついてこなかった(笑)。

―― 三上さんも一時期やっていたけど、やめたそうで。

岡本 そう。マウンテンバイクって、1周するのに45分くらいかかって、応援するほうは「がんばれ岡本！」って言ったら、その後の45分間は何もやることがないんですよ。スポーツって観客も楽しめないとよくないわけで、それで考えたのは「誰もが応援できる他人がいるべきだろう」と。そこで、僕はサルの着ぐるみを着てレースに参加したわけです。

―― あははは(笑)。

岡本 たとえば「畔上がんばれー！」って、畔上の友達が応援するじゃないですか。で、畔上が目の前を通り過ぎて気がゆるんでいるところに、自転車に乗ったサルがくるんです。「お、サルがきたぞ、サルだサルだ！ きたきたきたきたー!! サルがんばれーーーっ！」って。

一同 (大爆笑)



左にいるのが、広報担当の畔上さん。岡本さんの弟さんにそっくりなんだそうです

岡本 …という感じで、知らない人もサルを応援すると。それで45分で2回楽しめるんですね。サルのようなのが7人いたら、45分で7回も楽しめるんですよ。それで、「あのサル早いなあ～。おおっ、順位あげとるで」とか(笑)。

―― それ、めちゃくちゃいいですね～(笑)。

岡本 優勝争いしてるやつらはがんばればいいし、下位は下位でそのように楽しんだらいいと思うんです。僕は勝てないようになってから、そっち方面でがんばるようになったんですね。それで、女子社員にセーラー服で出場させたんです。

―― おお！(笑)。

岡本 さくら(『ストII』のキャラクター)のコスプレだったんですけど、知らない人が「セーラームーンは反則や～！」って(笑)。女の子はさくらで、オレはサル。その2人で優勝したこともあるんですよ。

―― 今度、ぜひ応援に行かせてください！(笑)



好きな女性のタイプ

岡本 え？ 地味な顔。目が細くて、スタイルがいい子が好きですね。



生まれ変わるとしたら何になりたい？

岡本 バカな犬。ジロみたいに。



さいきん食べて、おいしかったもの

岡本 何ですか、その質問？ でも何だろうな。オレ、あんまり食い物に固執しないんですよ。でも、あれ…UFO。

―― 普通の焼きそばUFOですか？(笑)。

岡本 いや、1.3倍のやつ。でも、みんなそんなもんじゃないですか？



岡本さんにとってカプコンとは？

岡本 僕が守りたいもの。できるだけ守ってあげたいですね。「僕が生まれてきた理由」を自分なりに考えると…。僕と何らかの接触をした人が、いまよりほんの少しでも幸せになったと感じてもらえたら、僕は生まれた意義があるんだろうと思ってるんです。カプコンの社員とは少なからず接触してるんで、全員が多々幸せになってほしいと。それはカプコンという母体があってはじめて幸せ、不幸せな話ができるんで、ちょこっとでも接触した人は、幸せにしたいと、かように思っております。



さくらがマウンテンバイクに乗ったシーンを想像するだけで楽しい。で、ちょっと転んだりしないかな？なんて考えた人はもうオヤジ？

青と黄色の組み合わせのカプコンのロゴ。このカラーコーディネイトは、実は岡本さんのお気に入りでもあるのだ



岡本さんにとって任天堂とは？

岡本 最近はずいぶん頼ってますからね、お母さんみたいなものでしょうか。それともお父さんかな？ 甘える相手ということで考えると、やっぱりお父さんだな。

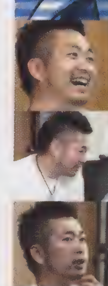


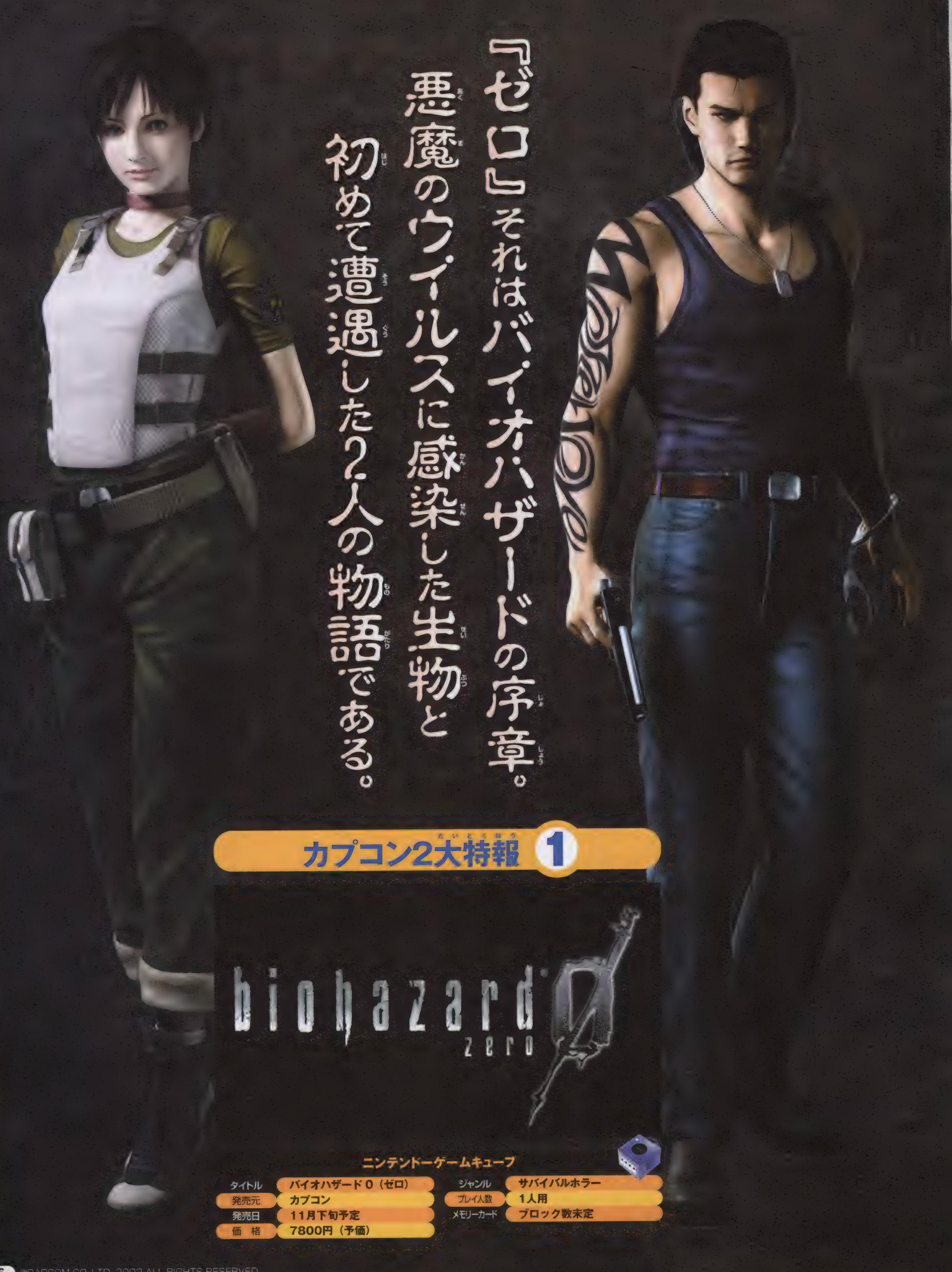
将来ゲームクリエイターになりたい人へ

岡本 普通に勉強しとけと言いたい。濃いゲーマーというのは、実はもう必要がないんです。普通の話ができて…、という本当に普通のことができて、そこから先はどれだけ感性が豊かであるかどうか。感性を豊かにするための勉強…、たとえば映画を観たり、読書をするのは当たり前のことで、美術館で絵を観たり、花を鑑賞するのも当然のこととしてやって、勉強も普通にできてあたりまえ。普通のことが当然のごとくできて、さらに自分の感性をピリピリと研ぎ澄まされた状態に、いかに持っていけるかということがとても大事だと思います。それ以上でもそれ以下でもないし、あとは先輩たちが作ったものがいっぱいあるんで、それをしっかり勉強するのがいいでしょうね。

―― その、当たり前のところを普通にやるというのが一番難しかったりするんですけどね。

岡本 うん、だからこそ、普通の勉強を、まずはしっかりとやってほしいですね。





『ゼロ』それはバイオハザードの序章。悪魔のウイルスに感染した生物と初めて遭遇した2人の物語である。

カプコン2大特報 1

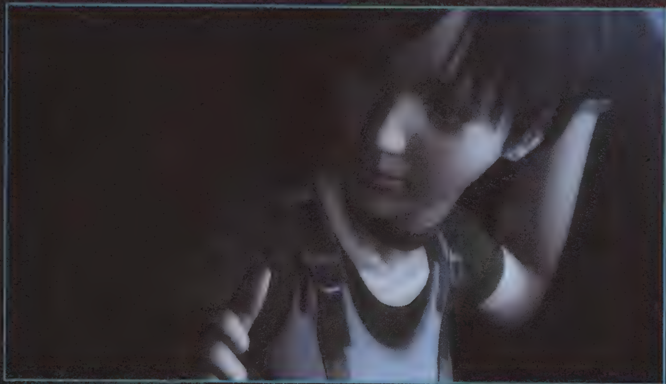
biohazard 0 zero

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード0（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月下旬予定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	7800円（予価）		

オープニング? 謎のムービー公開

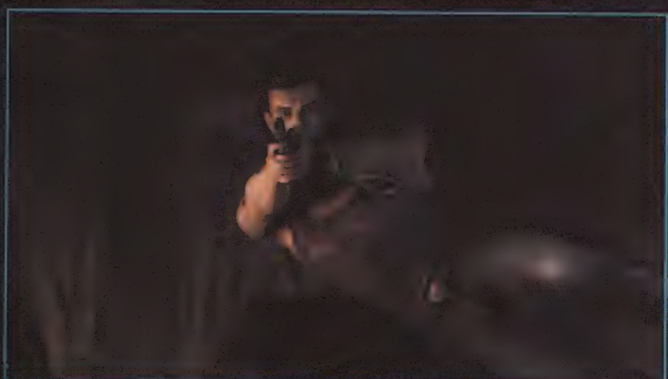
いきなり公開された謎のムービー。不気味な雰囲気に満ちた映像だが、いったいどんなシーンなのだろうか? 主人公のレベッカが列車に突入する場面、パートナーのビリーがゾンビに応戦する場面が描かれているが…。



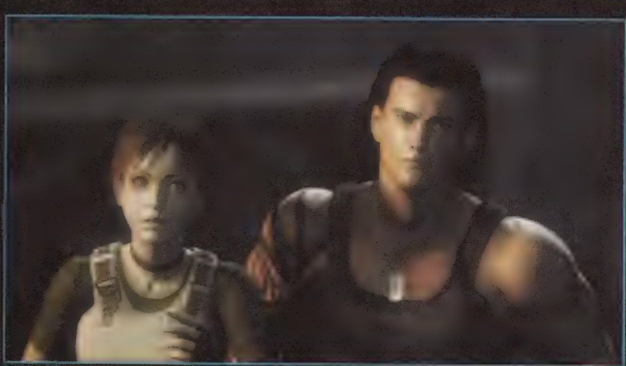
↑親指を立てて合図を送るレベッカ。S.T.A.R.S.ブラヴォーチームのヘリから降りる場面か?



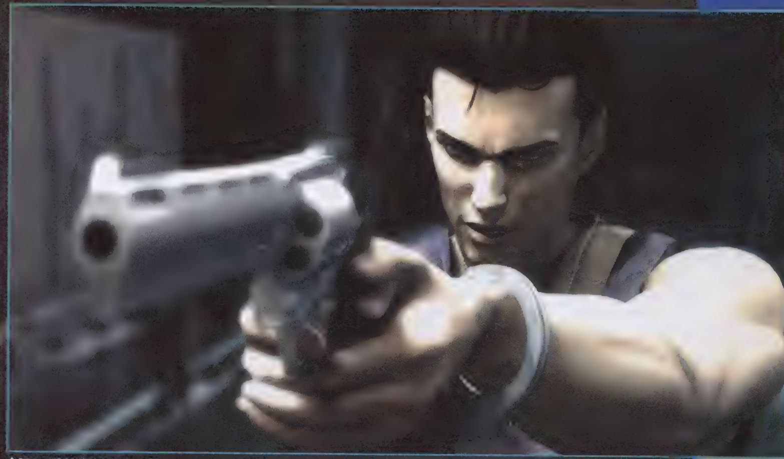
↑降りしきる雨の中、何かに気づいた様子のレベッカ。彼女の視線の先にあるものとは…



↑機敏な動きで何かに向けて発砲するビリー。元海兵隊員というだけあって、軍人らしい動きだ



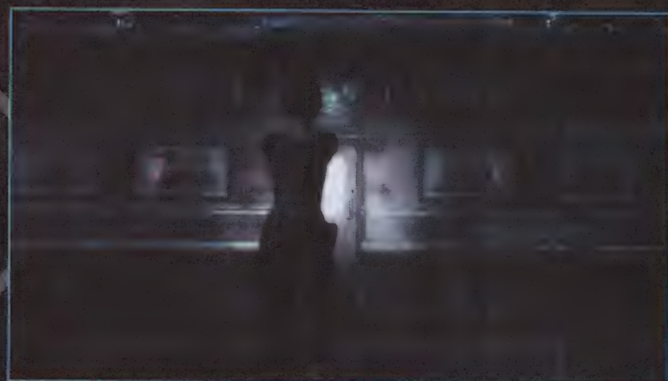
←レベッカを促すようにして歩き出すビリー。ここから2人の脱出劇が始まろうというのか…



↑腕に手錠をはめたビリー。マグナムリボルバーらしき銃を構えている。いったい何に向かって…?



↑鬱蒼とした森林。おそらくは、ラクーンシティ郊外のアークレイ山中であると思われる



↑ここは「バイオ0」では最初の舞台となる列車だ。どうやら単身で乗りこむつもりらしい



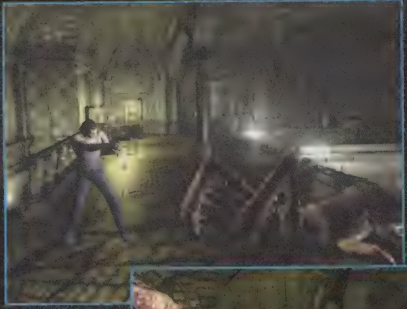
→ビリーがレベッカの危機を救ったのだろう。助けてもらいながらも、どこか不安げな表情だ

レベッカとビリー、出会いの場面

本作は、いままでの「バイオ」シリーズにはなかった、2人の主人公を入れ替えながら物語を進める「パートナーザッピング」システムを導入していることを考えても、このムービーは2人の出会いの場面と考えられそうだ。

モンスターと化した実在の生物。それ故の恐怖と嫌悪感

以前から紹介している通り『バイオ0』には、多数の「非B.O.W.」が登場する。「非B.O.W.」とは、ウイルスの投与などによって意識的に作り出されたモンスターではなく、偶然にウイルス感染してしまったために生まれたモンスターだ。実在の生物の姿を色濃く残しているため、より無気味な印象を受ける。



←巨大な体は10mをゆうに超える。単純に計算しても、ざっと50倍以上に巨大化したと考えられる



←数多くの足をモゾモゾと動かす大ムカデ。体の部分は固い装甲に覆われているようだが、ヌメヌメとした部分も…

大ムカデ



圧倒的なパワーで襲い掛かる非B.O.W.。その大きさは、ゆうに10メートルを超える。登場するシチュエーションは不明だが、鋭い牙と尻尾、固い装甲は驚異的な武器となるだろう。実際、いくら大ムカデと言っても、せいぜい20～30cm程度のハズ。それがここまで巨大化してしまうとは…。それが悪魔のウイルスの力なのであろうか。



↑大ムカデの設定資料。プレイするユーザーに嫌悪感を与えるデザインだ



↑大ムカデに向かってハンドガンを発砲するビリー。固い装甲を撃ち抜くことができるのか…



↑身を起こして迫ってくると、かなりの大きさであることが分かる。動きは素早いのか？



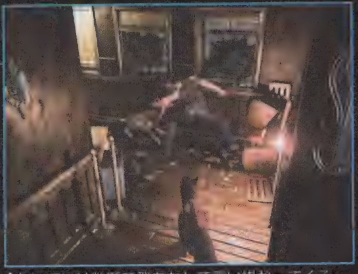
↑巨大な触角をつきだして進んでくる大ムカデ。なにやら毒を持っていそうな雰囲気だ



↑長い体でビリーの背後に回り込んでくる。鋭い牙と尻尾が強力な武器なので、かなりキケン…

ゾンビ犬

『バイオ』シリーズを通して登場している、おなじみのモンスター。軍用犬に「t-ウイルス」を投与して作り出された「ケルベロス」とは異なり、2次感染によってモンスターと化した犬。筋力の向上により、かなり素早くなっている。



↑たいていは数匹で群をなして襲い掛かってくる

カラス

ゾンビ犬と同じく、間接的に「t-ウイルス」に感染したカラス。おそらくウイルスに感染したしたネズミやゾンビの肉を捕食したことで感染したのだろう。集団で行動し、鋭いクチバシでいっせいに襲い掛かってくる。



↑攻撃力は低いが集団で襲ってくるのでやっかいだ

ヒル

20cm以上もある巨大なヒル。腹部に鋭い牙を持ち、群をなして襲い掛かる。いままでには登場したことのない、軟体生物だ。プレイヤーに「そこにいる」ことを感じさせるゲームなだけに、ヒルのグニャリ感は嫌悪を感じそうだ。



↑半透明のアワの様な物体は、ヒルのタマゴだろう

大サソリ

固い装甲と巨大なハサミで襲い掛かる「非B.O.W.」。予約キャンペーンで配布された体験版では、この大サソリと遭遇するところまでプレイすることができた。実際の製品版では、同じところで遭遇するとは限らないのだが…。



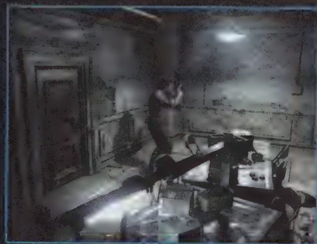
↑体験版では2人で協力して戦うこともできたが

ここはアンブレラの研究所か?

無気味にそびえ立つ古めかしい石造りの洋館。『biohazard』で登場した洋館とは明らかに異なる。いったい何のためにここへ足を踏み入れようというのか? もしかすると、アンブレラの研究施設なのだろうか…!?

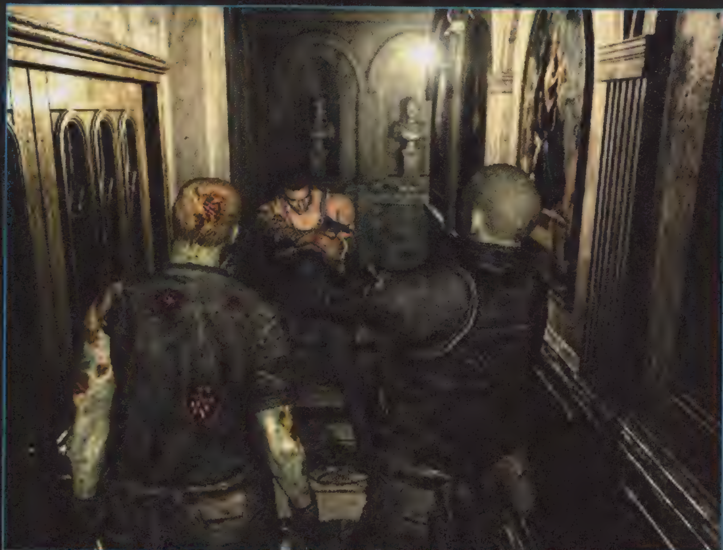


↑石橋の向こうに無気味な洋館が見える。何の建物で、何のためにレベッカはそこへ向かうのか?



↑おそらく洋館の中であると思われる。はげ落ちた石壁に洋館の状態がうかがえる





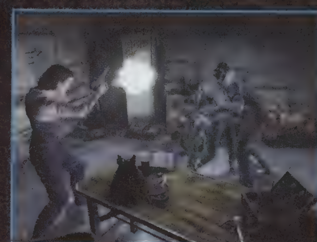
↑刈り込んだ頭と防弾チョッキ。腰にはサバイバルナイフらしきものも装備している

アーミー姿のゾンビ。U.B.C.S.か?

刈り込んだ頭髪と防弾チョッキ。明らかに軍人であったと思われる姿のゾンビが登場している。もしかすると、事件を闇に葬るために送り込まれたアンブレラ特殊部隊、U.B.C.S.のなれの果てなのかも知れない…。



↑何かの機械と診療台らしきモノがある。手術室なのか? それとも人体実験室か!?



↑ゾンビに襲われるレベッカを助けようとするビリー。2人で行動すれば助け合うこともできる

様々な謎。迫るゾンビ。2人はどこへ?

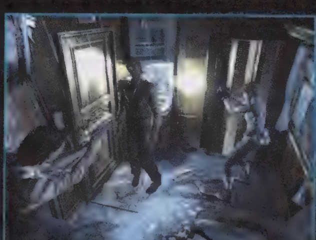
次々と明かとなる、新モンスターや、新たなる舞台。物語の幕開けは、寝台特急のようではあるのだが、ストーリーの展開は、以前として闇に包まれたままだ。寝台特急では何が起こったのか、そして2人はどこへ行くのか?



↑物語の始まりの舞台と思われる列車の中



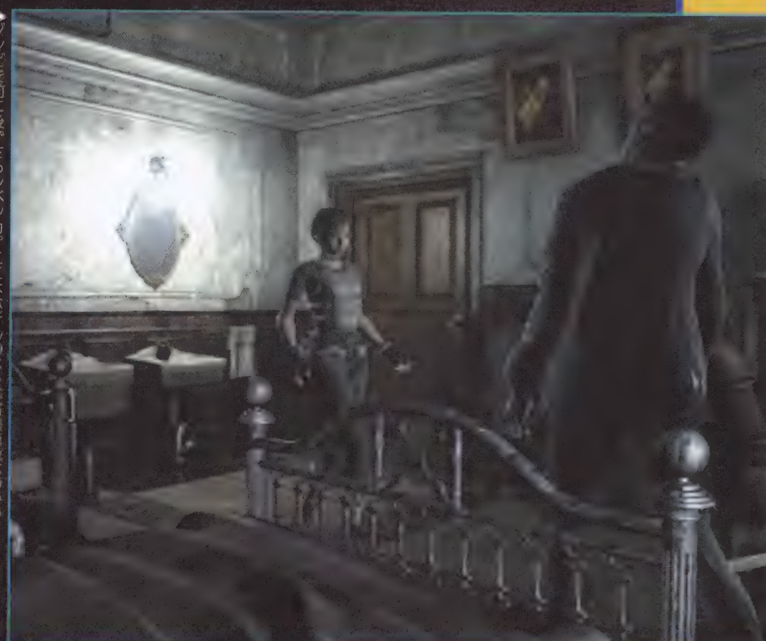
↑列車は猛スピードでどこへ向かうのか?



↑列車の中にいた人たちは全員ゾンビになった!?



↑大きな食堂のようだが、ここはどこだろうか



↑ゾンビを前に後ずさるレベッカ。ここはホテルのような宿泊施設なのか?

『bio 0』の登場人物で、今までに判明しているのは主人公であるレベッカとビリー、そして前号で紹介した「謎の青年」だけだ。今後の情報では、新たな登場人物が現れる可能性も高い。もちろんあの人物も…。

STREET FIGHTER ZERO 3

カプコン2大特報 2

圧倒的なボリューム感を実現!

GBアドバンス

タイトル	ストリートファイター ゼロ3アッパー	ジャンル	対戦格闘
発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
発売日	9月27日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		マルチカートリッジプレイ対応

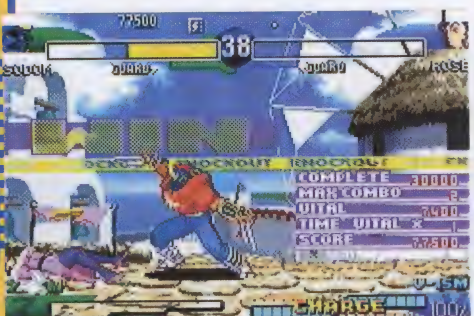
『ストZERO』シリーズの決定版。待ちに待ったあのソフトがついに!

『ZERO』シリーズの最新作でアーケードで人気を博した『ZERO 3↑』が、GBアドバンスに初移植! 元となったアーケード版に新たな3人のキャラを加えて、圧倒的なボリュームでいよいよ発売される。自分のファイティングスタイルを選択できる「イズムセレクト」システムや、2対1のタッグ戦が楽しめる「ドラマチックバトル」も健在。作品の発表から長いブランクが空いてしまったけど、納得できる充実の仕上がりになっているぞ。



↑もちろんキャラクターごとにストーリーがある


↑グラフィックの質も高い。アドバンスの性能を引き出している



↑たくさんのキャラの中かから、自分好みのキャラを探し出そう

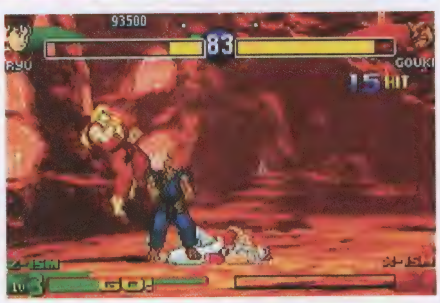

↑GBアドバンス用に簡略した「カンタンコマンド」もあるぞ


↑スーパーコンボゲージをためて、超必殺技を繰り出そう!

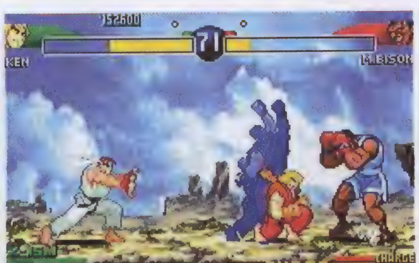
ドラマチックバトル

2対1のタッグバトルが楽しめる、あの「ドラマチックバトル」も隠しモードとして登場するのだ!


←相手は1人、こちらは2人(一人はコンピュータ操作)。タッグを組んで連係プレーが楽しめる

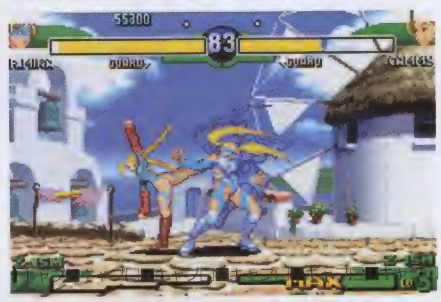





←タッグによる連携技も可能!

イズムセレクト

本作では「Z-ISM」「X-ISM」「V-ISM」の3つの戦闘スタイルを選択することができる。さらに条件を満たせば隠しの追加ISMも登場するらしいが…。





←シンプルな「X-ISM」、スタンダードな「Z-ISM」、オリコン搭載の「V-ISM」

総勢32人+α。『カプエス2』からも3人が登場!

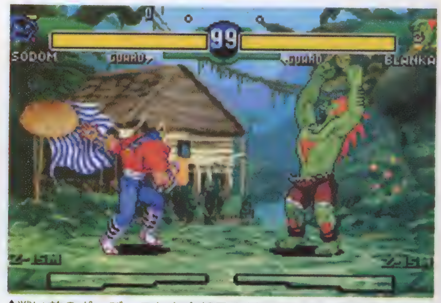
アーケード版のキャラに加えて、『カプエス2』に登場した、マキ、ユン、イーグルの3人も参戦!



←隠しキャラを除いても、こんなにたくさんのファイターを選択することができるのだ



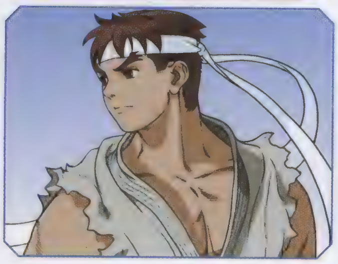
↑様々な理由で戦いに参加しているファイターたち

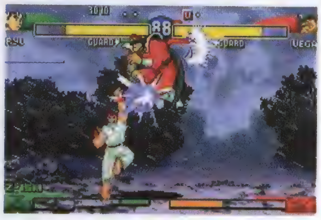


↑戦い前のポーズ。これを全部見るだけでもけっこう楽しめる

リュウ

常に強い者と戦うことで自分を高め続けている。が、殺意の波動に…。





さくら

天真爛漫な女子高生。リュウにあこがれてストリートファイトを始める。





マキ

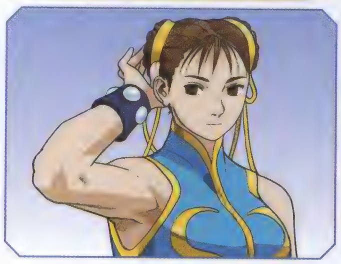
『ファイナルファイト』シリーズ出身。「武神流」という忍術の使い手。

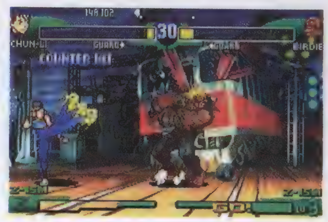




チュンリー

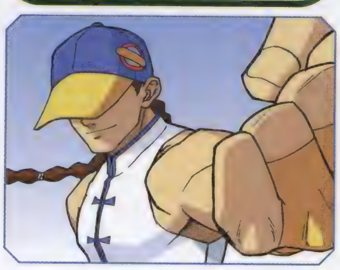
麻薬捜査官。父の仇を打つために、シャドルーの総帥、ベガを追い続ける。





ユン

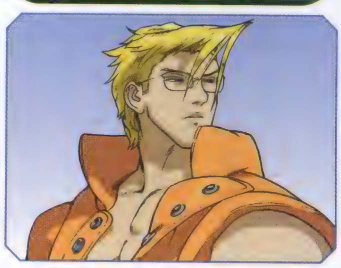
『ストIII』より参戦。暗黒街のボスからも一目置かれる、中国拳法家。

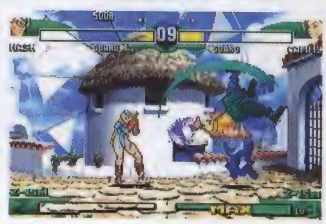




ナッシュ

元アメリカ空軍。チュンリーと共にシャドルーの捜査に乗り出した。





イーグル

貴族の用心棒をつとめる英国紳士。ファイトスタイルは紳士とは…。

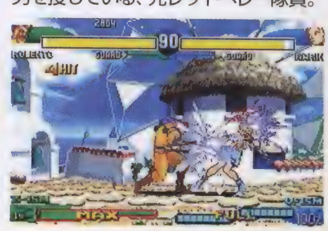




ロレント

理想の軍事国家建設のために、強い男を捜している、元レッドベレー隊員。





スターフォックス
～さらば愛しのファルコ～

前回のあらすじ

コーネリア軍のシールズ大佐は、なんと死んだはずのアンドルフを復活させせようとしていた！　キャット達がタイタニア基地から盗み出した研究データは、アンドルフのDNAその物だったのだ。



シールズはアンドルフの復活を狙っている。フォックス達が気付いた時には、すでに単独調査に出ていたスリッピーは連絡が取れなくなってしまった…。

アンドルフ復活の阻止、そしてスリッピー救出のため、スターフォックスのクルーとキャット達は、ふた手に別れてタイタニア基地へ攻撃を仕掛ける。フォックスは単独で基地内に侵入、スリッピーを救出するが、途中でアンドルフのDNAを培養している部屋に迷い込んでしまい、待ち構えていたシールズに襲われてしまう。



一方のキャットたちは、基地の外で、巨大なゴラスに立ち向かうも歯が立たなかった。もう逃げるしかないか？　しかし今逃げたらフォックスは脱出できなくなる。悩むキャットの心に、昔聞いたファルコの言葉が蘇る。

「オレだったら何も考えないな！　常識とか他人の意見なんてクソくらえだ。オレは常に『オレでありたい』からな！」



キャットが覚悟を決めたその時、空からまっすぐ落ちてくる閃光が見えた。
「あれは…ファルコの兄貴！」

……‥‥いよいよコミック最終回です！





原作：任天堂株式会社
協力：Nintendo DREAM
漫画：中植茂久(Nintendo DREAM)
監修：今村孝矢(任天堂)／任天堂株式会社



ギャアアアァ
やったぁ!!
ゴゴゴ
いやっ
まだよ!!
ゴゴゴ
何か吐く気だわ!?
ビーム!?


ファルコ!!
うおぉおお!!
ビームが
それた!?
そうか!
アーウィンのエネルギーを
ありったけフロントに
集中してるんだ!
でも そんなの
機体が
もたない
だろ!?
ボン!!
すげぇ…
あんな命知らずな
飛び方ができる
なんて……!

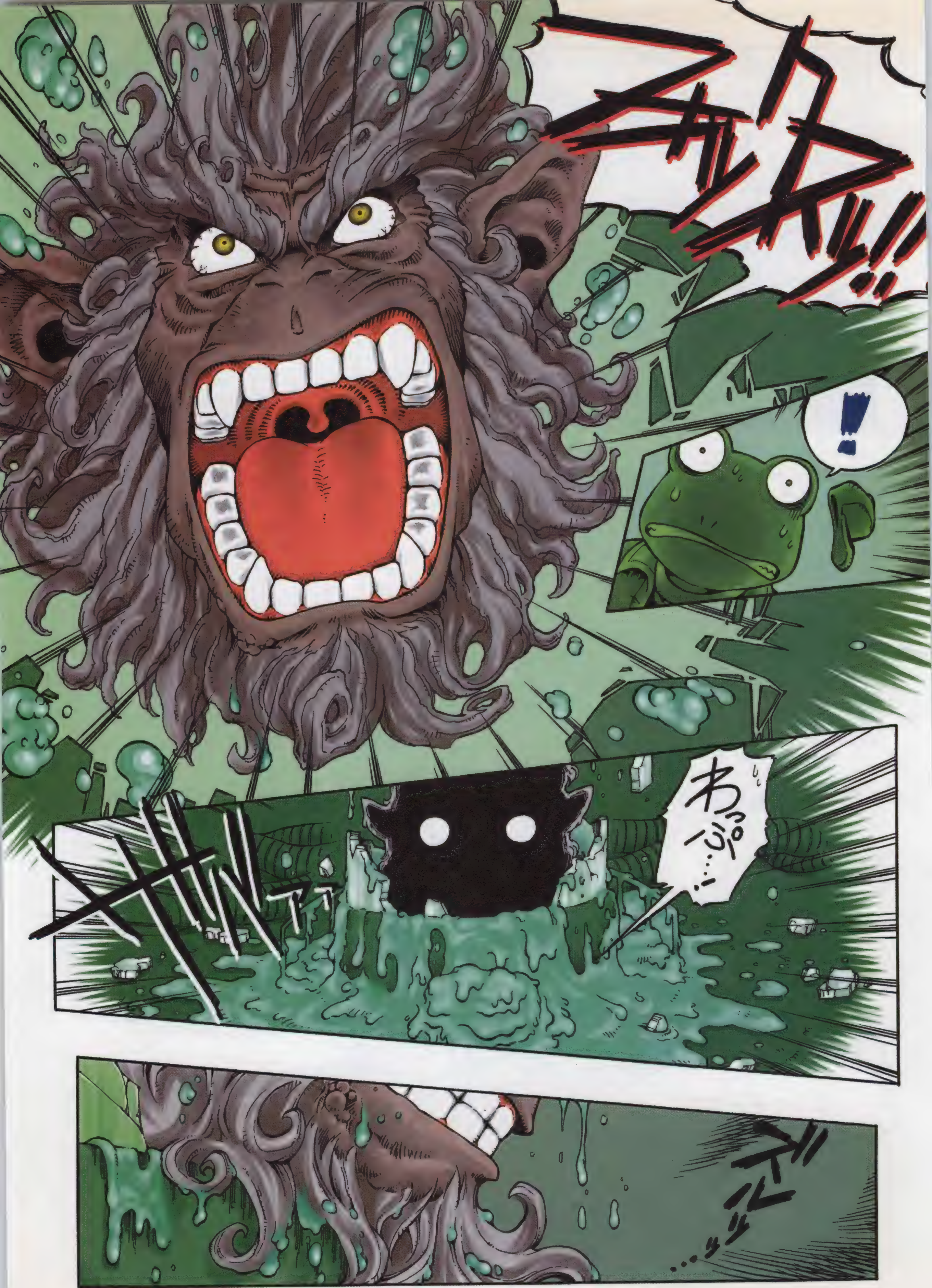

キャット
あぶない!!
!
大丈夫かい？
あ…
ありがとう
フッ


クッ…！
はあっ!!


どこまで逃げるつもりだね
クソッ…！
そろそろ おわりに
しようか…フォックス君
クックックックッ…
スッ…
カッ!!
そう上手くは
いくかな？
フン
こざかしい!!


ーぶっ
!!
でやぁ!!
うっ!!


だめだぁ〜〜〜〜〜！
コイツの成長速度に追いつけないよ!!
カタカタ
ゴボゴボ
ゴボッ
カタカタ
フォックス…
ゴボッ
コイツ 何で急に成長が始まったんだ!?
ワシは覚えているぞ…
ワシの最後の瞬間を…！
ワシがオマエに倒された瞬間を!!!
憎きフォックス!!
ピシッ
フォックス!!


!
わっぷ…!
ズルッ…ッ



フォックスに…
たっ…大変だぁ…
ドロ…
知らせないと…
ズズズ…
ベチャ
フォックス〜
ズルル…
ズル…
ズル…
モコッ
オレの勝ちだな
チャッ
!?
チラッ
お〜〜〜の〜〜〜れ〜〜〜!

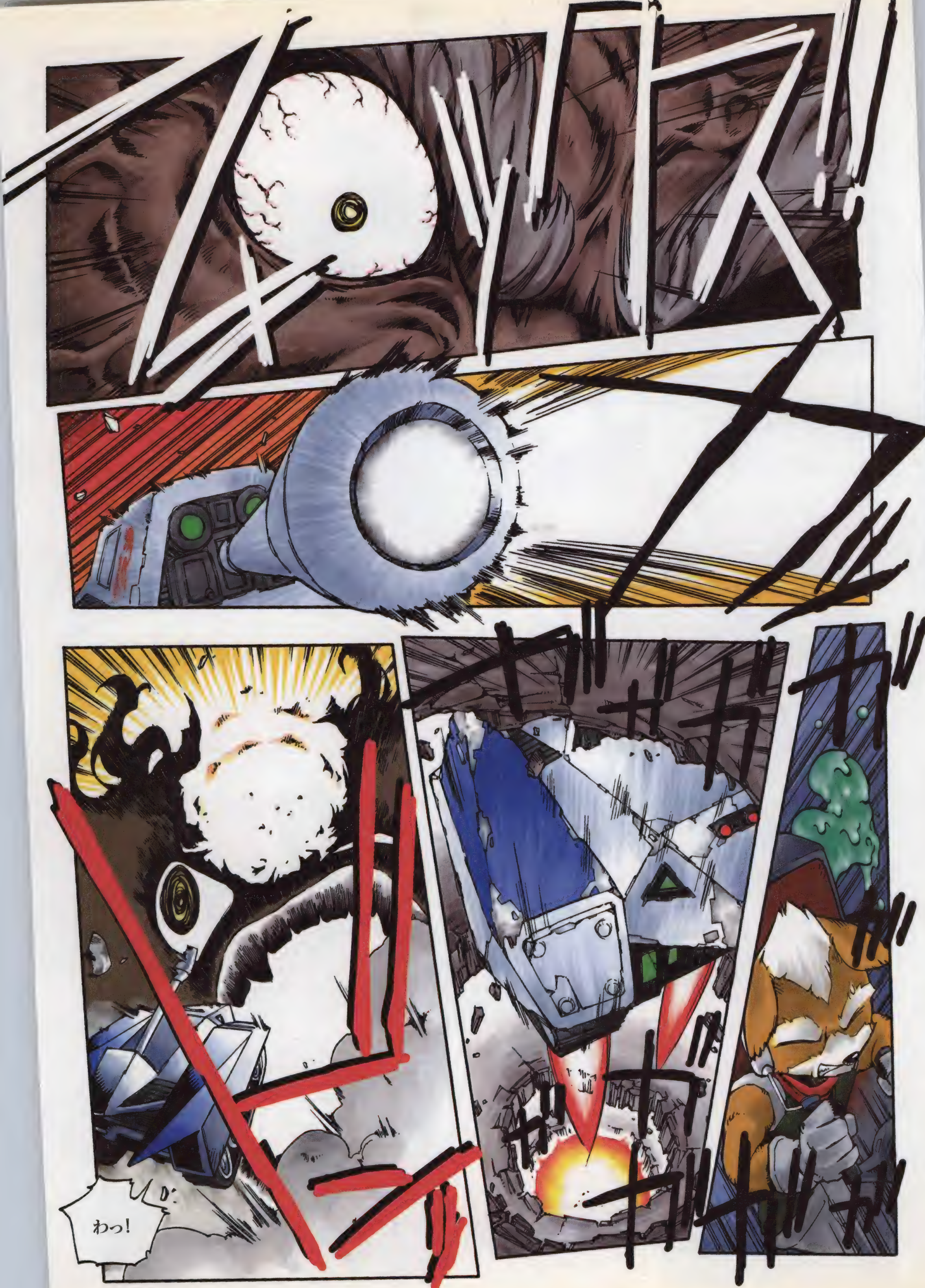


はっはっはっはっ
まだ勝負はついてないぞ！
クックックッ すぐに息の根を止めてやるぞ！
くそ！待て!!
フォックス!!
ズズズズ
ギャあああああ!!
ズル…



アンドルフ!?
どうして…!!
見つけたぞ!!
うわっ!
!
これでも
くらえっ!!


スリッピー！
あれは…!!
スリッピーが乗っていたランドマスター!!
おのれフォックス!!
どこに行った!?
スリッピー早くしろ!!
ちょっと待ってよ〜〜〜！
パチ
じた
ばた
ピッ
ピッ
スマートボムで一気に決めるぞ!!
ええ!?
こんな至近距離でっ!?
そこかあっ!!


わっ!


ゴゴゴゴ ゴ ゴゴ ゴ ゴゴゴゴゴ
グシャッ…
ボンッ
見ろロブ！基地が!!
フォックス達は…!?
ボヒュッ
ドカーンッ



フォックス——！
どうやら作戦は大成功したみたいじゃな！
あぁ
ん？　ところでスリッピーは？
ズル…
オイラならココだよ…
ドロ
ドロ
どわっ!!
近寄るなバッチィ！
ひどいな〜〜〜
ベチャ
ベチャ
ピッ
フォックス
もう俺無しでも充分やっていけそうだな…
オレはまたしばらく独りでやってみるわ


いつかまた会う事もあるだろう
それからキャットに伝えて――
ファルコ…
それじゃあな！
ピッ!
カッコつけやがって…
ファルコの事じゃまたフラッと戻ってくるわな！
?
……そうだな…
そうそう　キャット　君にファルコから伝言がある
私に？
『その男と一緒にそろそろその稼業から足を洗え』ってさ
ファルコ…
ありがとう
?


4年後…
ガガガガガ
ド
ズドドド
チュドーン
WIN
くそ〜〜〜〜！
また負けた〜！
やっぱりスリッピーじゃ
相手にならないな…
どうして
自分で作った
ゲームで
負けるんだ？
また遊んどるのか！
そんなヒマがあったら
仕事をしろ！
その仕事が
無いから
遊んでるん
じゃないか…
ばかもん！
無かったら
探さんか!!
仕方
無いな…

特報!!

今回で最終回を迎えた「スターフォックス～さらば愛しのファルコ～」が、1冊の本にまとまります！ ゲームキューブの最新作「スターフォックスアドベンチャー」の発売を前に、全国のおもちゃ屋さんやゲームショップなどで、小冊子の形で無料配布される予定です。お楽しみにね！



▶▶▶ Go to NEXT ADVENTURES!

STARFOX ADVENTURE

コミックでドキドキした人にさらにドキドキをおとどけ!!



アーウィンを降りたフォックスがN64版より8年後の未来で活躍する3Dアクション!!

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	スターフォックスアドベンチャー	ジャンル	アクションADV
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	9月27日	メモリーカード	3ブロック使用
価　格	6800円		

STARFOX ADVENTURES スターフォックスアドベンチャー™

最速体験レポート

習得必須フォックスの多彩なアクション

本作の特徴になるクリスタルロッドの扱いと、フォックス自身の操作方法を紹介。発売までのあいだは想像で楽しんでね！

魔法や攻撃のほかにも使い方がいろいろ クリスタルロッドを使ったアクション

Aボタン一発で、いつでも背中から引き抜けるクリスタルロッドは、単純に叩きつけて攻撃したり、不思議な力を引き出す以外にも、頑丈な棒として使える便利な道具だ。いろいろな使い方をする割に、クリスタルロッドを使ったアクションは、Aボタンだけしか使わないので、操作は問題なく覚えることができる。実にさまざまな使われ方をするぞ。

連続して押せばコンボがつながる打撃攻撃

クリスタルロッドを装備してから敵に近づくと、カメラが自動的に敵を中心とした戦闘モードに切り替わる。戦闘モードでは、必ず1対1の戦いとなり、Aボタンでクリスタルロッドや格闘術を使った攻撃ができる。ボタンを連打すれば、攻撃がつながりコンボとなり、大きなダメージをあたえられる。

体験レポート

難しそうに見えたけど、ボタンを連打して、スティックをガチャガチャするだけで自動的に技がつながっていった。アクションが苦手でも、フォックスは勝手に華麗に戦うのでちょっと気持ちイイ。

流れるような攻撃







↑ボタンを単純に連打するだけでも、攻撃は滑らかにつながっていく。非常にカンタンな操作だ

スティックを倒すとコンボが変化







↑スティックを倒した方向によって、技は変化する。いろいろな種類の技をつなげることが可能

ロッドをかまえて覚えた魔法を使用

冒険を進めていくと、クリスタルロッドに魔法を覚えさせることができる。覚えた魔法は、Cスティックで開くアイテムメニューから選択するか、Yボタンのショートカットに登録して使うことができ、使用するごとに、魔法ゲージを消費し、ゲージが空っぽになると使えなくなる。覚えられる魔法は、攻撃や移動など、さまざまな種類が存在する。



↑使用する魔法はアイテムを使う要領で選択し、必要であればYへ登録して使う



↑いろいろなところで、魔法を習得することができる。魔法を探すのも謎解きの1つだ



魔法ゲージを消費して使用

←魔法を使うと、魔法ゲージが減っていく。不用意に連発すると、すぐに魔法が使えなくなるぞ

戦闘以外でも使えるクリスタルロッド

クリスタルロッドには、不思議な力以外にも、丈夫な棒としての使用方法がある。テコの原理を利用して重い岩を持ち上げたり、スイッチの切り替え、木になっている実を、木をゆらして落とすなど日常的な使い方もできるのだ。ステージによっていろいろな使い方があるぞ。



テコで岩をもちあげる

←重そうな岩も、クリスタルロッドをテコの棒にして、持ち上げることができる。岩の下からアイテムが出てくることもあるぞ

穴に差し込んでスイッチをオン

➡スイッチを切り替えるのにも、クリスタルロッドを使用する。近くによって、Aボタンマークが出たらロッドを使ってスイッチを切り替える



ダッシュにアイテムにセーブまで フォックス自身の操作方法

クリスタルロッドを振り回す以外にも、フォックスは3Dのフィールドを走り回ったり、道具を使ったりと、一般的な行動ができる。当然、カメラの位置を変更することだってできるのだ。ここでは、冒険をするのに必要なフォックスの操作方法を大まかに解説するぞ。

スティックで移動/ジャンプ/登る

移動はコントロールスティックで行い、スティックを倒した方向へ移動する。倒し具合によって、歩いたり走ったりすることが可能だ。登れる場所や、ジャンプするポイントに来ると、自動的に登ったり、ジャンプする。移動するだけなら、他のボタンは使わなくてもいいのだ。



↑スティックを倒す力で移動する速度を変化させる。そっと歩くことも朝めし前だ

体験レポート

ジャンプするところでは、勝手にジャンプする…。N64のゼルダで慣れ親しんだ操作方法。そういえば、Aで剣ならぬクリスタルロッドを引き抜くし、アイテムをボタンに登録できるし…。操作感覚は近いといってもいいかな。もちろんそのまんまじゃないけれど。

ジャンプは自動的に発動



➡ガケ際などへ進むと、自動的にジャンプする。飛距離はスティックである程度調整することができ、床を飛び移る時などに調整が必要になる

LかZでカメラを動かす

Lボタンを押すと、カメラがフォックスの背中側から正面を向くように移動する。Lボタンを押し込むとカメラが背中で固定され、フォックスがサイドステップで移動できる。

Zボタンを押すと、カメラはフォックスの視点に変わり、コントロールスティックで周囲を見渡すことができる。



Lでカメラをキャラの背後に回す

⬅フォックスの向きに合わせてカメラの位置を変えよう。押し込めばサイドステップで移動だ



Zで主観モード切り替え

➡フォックスの視点から、周囲を見渡すことができる。周りを調べる時には便利だ

Cスティックでアイテムメニューを表示

Cスティックを、どの方向でもいいので入力するとアイテムメニューが開かれる。アイテムメニューからCスティックで使うアイテムを選んで、Aで使ったりYでショートカットに登録することができる。

アイテムメニューには、アイテム、魔法、トリッキーコマンドの3種類のメニューがありCスティック左右で切り替わる。



↑Cスティックを触ればメニューが開く。ここから使いたいアイテムなどを選ぶのだ



↑アイテムの他、魔法やトリッキーへの命令などもこのメニューを左右で切り替えて選択する

Yボタンにアイテムメニューを登録

Cスティックメニューにある項目は、Yボタンに登録することで、いつでもYボタン1つで使用することができる。戦闘中に使いたい魔法などを登録しておけば、戦闘モードでいちいちメニューを開かないでも魔法を使うことができる。登録したアイテムなどは、いつでも同じ手順で変更することができるぞ。冒険をスムーズに進めるのに便利な機能だ。



↑アイテムメニューを開いて、いつでも使いたい項目にカーソルを合わせてから…



↑Yボタンで登録する。アイテムメニューを閉じたら、Yボタンで登録したものを使用できる

スタートボタンで仲間たちと通信

スタートボタンを押すと、コミュニケータ画面になり、ゲームを一時中断することができる。セーブ、ゲーム中断、仲間との通信ができ、通信すると大まかなマップが見られたり、アドバイスが聞けるなどの援助が受けられる。電波の届かないエリアではセーブと中断しかできないぞ。



セーブや中断もスタートから

⬅通信と違ってセーブはいつでもできる。時間のないときにちょっと遊んでセーブも可能



スリッピーにつなげばヒントが聞ける

➡すごく大雑把なヒントを聞くことができる。他のメンバーは、ステータスやマップの確認

冒険のフィールドは美しき星ダイナソープラネット

ここでは、冒険の舞台ダイナソープラネットを紹介。美しく描かれたフィールドも、本作の魅力のひとつだ！

原始の姿を保つ恐竜の楽園 ダイナソープラネットの見所

GCの性能を生かし、非常にきれいなグラフィックで描かれたダイナソープラネットは、見れば見るほどすごさが感じられてくる。時間によってちゃんと夜になるし、夜空を見上げれば星を見ることすらできる。細かいところまで美しく描かれ、見ているだけでもあきてこないのだ。

体験レポート

グラフィックのレベルは高く、思わず見とれてしまうほど。時間によって昼夜が切り替わり、時には晴れ、時には雨が降り注ぐなど、非常に細かいところまで「惑星」を作ってあると感じられた。

光の満ちる大自然



←太陽の下、輝く緑は非常に美しい。水の流れや遠くの雪山なども美しく描かれている。太陽の位置は時間によって変わり、朝焼けや夕焼けも再現されるぞ

幻想的な夜



➡夜になると、月や星のきらめく夜空を堪能できる。ほとんどの恐竜は、夜になると寝てしまって会話ができなくなる。昼にしかできないことは昼にやろう



さまざまな恐竜たちの住むダイナソープラネット。機械文明はなく、多くの自然を残している楽園だ。今はスケール将軍の手によって危険な状態だ

星に生きるさまざまな生き物たち

この星に住む恐竜たちは、言葉を話す、独自の文明を持った知的生命だ。恐竜の種類もいくつかあり、それぞれ異なる性質をもっている。

その他の生物の中には、爆発する植物や危険な生き物など、少々エキセントリックな生態系があり、冒険をスリリングに彩ってくれるぞ。

知的な恐竜



←フォックスたちに友好的な恐竜は、スケール将軍が来る前にはこれらの種族が平和的にこの星を統治していたのだ

敵対する恐竜



➡温厚な種族の統治を良しとせず、スケール将軍の動乱に乗ってしまった凶暴な種族。フォックスたちに襲い掛かってくるのだ



↑ダイナソープラネットに原生する不思議な植物の1つ。ヒートブラストを当てるとすごい爆発をおこす性質があるのだ



↑毒ガスを撒き散らすデンジャラスなキノコ。これとは別に恐竜の好物のキノコもあるぞ



↑魔法の源になる実をつける花。折って魔法ゲージを充填するのに使われる

フォックスのアクションを駆使して進む惑星上のさまざまなしかけ

観光に来たわけではないので、当然この星を冒険することになる。スケール将軍の妨害を退け、自然の障害を乗り越えて、時には仲間の助けを借り、謎を解き、一刻も早く星に平和を取り戻すのだ！

体験レポート

謎解きは、よくステージを観察して攻略する必要があり、歯応え充分。アドバイスが聞けるが、これはやることを忘れた時の機能だろう。

ロッドでスイッチをON



←閉ざされた扉はスイッチで開閉。魔法で開く扉もあるのでクリスタルロッドは大活躍だ。場所によって何が必要か見極めろ!!



➡トリッキーのアクションがなければ先に進めないところもある。力を合わせて道を開いていこう。トリッキーが行動するためには青いキノコが必要になる

進み道を切り開け



←さまざまな仕掛けや、トラップがフォックスの行く手を阻む。知恵とテクニックでそれらを乗り越えて、星に平和を取り戻すのだ



←行く手を阻むのはトラップだけではなく、敵対する恐竜もいる

魔法が必要に！



←ヒートブラストの魔法を扉の上の飾りに当てれば扉が開く。魔法ゲージは温存しておこう

ダイナソープラネットで使う乗り物

アーウィンを始め、さまざまな乗り物に乗る場面があり、乗り物に乗るシーンは、ちょっとしたミニゲームのようになっていて、レースやシューティングが楽しめる。他にも乗り物は登場する予定だ!!

体験レポート

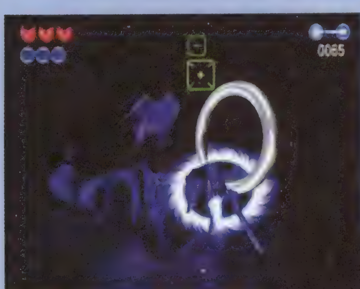
アーウィンで宙返りができない…と、多少ショックを受けたが、アドベンチャーの合間に遊ぶならば、充分すぎるほどのできばえだ。

翼竜で空へ



←翼竜以外にも、いろいろな恐竜に乗ることも。空を飛びながら戦闘になることもあるか!?

アーウィンでSTGステージ





⬆➡アーウィンに乗ってのシューティングゲーム。ゴールドリングをくぐってゴールまで進めばOKだ

雪上バイクで疾走



➡バイクレースは相手よりも早くゴールするのが目的。コースを見切って前に出るのだ

今回の作戦への登場キャラクタ

今回のダイナソープラネットで行われるミッションに関連するキャラクタを紹介だ。N64版の時代から8年たった状態からのスタートとなり、スターフォックスのメンバーもそれぞれ立場を変えているぞ。

雇われ遊撃隊 スターフォックス

体術もおまかせエースパイロット フォックス・マクラウド





平穏な日々の中、銀河をさすらうスターフォックスリーダー。戦闘機操縦、射撃、そして棒術に格闘術と非常に多芸。

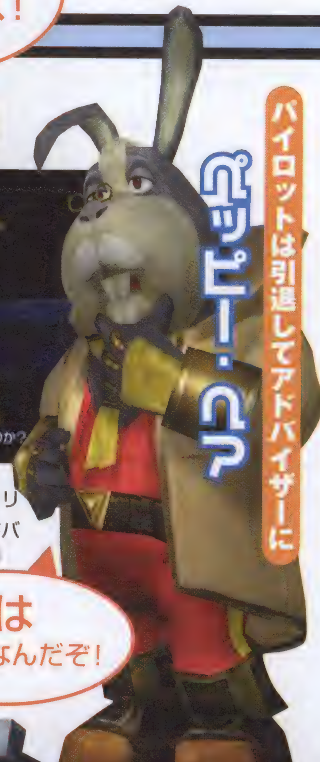
今回はナビゲータ スリッピー・トード





パイロットよりも、メカいじりに才能を見出している。今回は冒険のヒントをくれる役割だ。

パイロットは引退してアドバイザーに ペッピー・ヘア





現役のパイロットを退き、キャリアを生かして、フォックスのアドバイザーをしている。

名前がついて性能アップ!? ロブ



ロブという愛称をもらった年代物のロボット。スリッピーのメンテナンスで、性能は以前以上のものに!?



フォックスのよきライバル ファルコ・ランバルディ

行方不明

4年前に突如フォックスの前から姿を消してしまった。今回の作戦ではどうなるのか!?　ヒントはコミックス「～愛しのファルコ」にある？

正規軍

スターフォックスのスポンサー
ペパー将軍





スターフォックスに仕事を依頼する、軍のえらい人。平和な時代が続き、予算もあまりないだろうに、今回の作戦では非常に気前のいい条件を出してくれた。数少ないスターフォックスの収入源の1つであり、フォックスたちのよき理解者でもある。

所属不明

もう一人の主人公
クリスタル



テレパシーで、SOSをキャッチしてやってきた謎の少女。どこから来たのかは知らないが、不思議な力の持ち主で、クリスタルロッドは、本来彼女の持ち物だ。



ダイナソープラネット

アソーカ族の王子
トリッキー





王子として育てられた奔放な性格の子供。ゲーム中では、フォックスの相棒として、いろんなアクションを使い冒険の手助けをする。

スケール軍団

将軍の手下
シャープクロウ族

スケール将軍の手先として、各地で暴れまわっている種族。ようするに敵。倒すとアイテムを落とすことがあるので、遠慮なく叩こう。





ダイナソープラネットの支配者
スケール将軍



ダイナソープラネットの支配をもくろむ悪の将軍。絶対の自信をもち、自信に見合った力をもつ。

スタートからトリッキー登場まで ストーリーダイジェスト

気になるゲーム序盤のストーリーを少しだけ紹介！　スタートさせると、まずはクリスタルを操っての操作練習ステージから始まって、その後フォックスに交代する。フォックスに交代するころになると、一通りの操作を覚えられるぞ。



←SOSに答えてダイナソープラネットについて早々トラブルに巻き込まれるクリスタル。これからさらにトラブルに巻き込まれ続けるのだった…



←クリスタルロッドはこうしてクリスタルの手を離れ、フォックスに拾われることになるのだ。本来の持ち主はクリスタル

SOSを受け取ったクリスタルがダイナソープラネットへ

テレパシーでSOSを受け取ったクリスタルが、ダイナソープラネットへ来たところからスタート。突然襲いかかってくる船に乗り込むと、そこでスケール将軍が登場する。

体験レポート

練習ステージとなっているのは親切だが、何の説明もなしにシューティングが始まるので緊張!!。

いきなりシューティング



←光の弾で、敵艦の砲台とスクリューを破壊するのが目的のシューティングステージ。ただし、クリスタルは無敵なので負けることはない

戦艦内へ突入



→戦艦内でキャラクタの操作を覚えていく。カゴの中の恐竜と会話したあとで、開いた船室から宮殿の鍵をゲット。その後甲板に戻るとスケール将軍が登場する



↑圧倒的な力の前に、なすすべもなく船から放り出されたクリスタルだが、間一髪翼竜に助けられ、クラゾア宮殿を目指す

クラゾア宮殿を攻略しクラゾアスピリットを開放する

船から逃げ出して、SOSの発信位置へと飛ぶクリスタル。着いた先は恐竜たちの聖地クラゾア宮殿。異変の原因は、星を守る力、クラゾアスピリットがスケール将軍により持ち出されたことによるらしい。神殿内を探索し、試練をクリアして、神殿内に残ったクラゾアスピリットを、開放すると、なぜかクリスタルはとらわれの身となってしまうのだった。

宮殿へ突入



←燃料バレルをぶつけると、ひびの入った壁を壊すことができる。障害物、敵などにも有効なので、拾っては投げを繰り返して神殿の奥へと進んでいく。途中の倒れた恐竜からは話が聞けるぞ

クラゾアスピリットを開放



←試練を乗り越えて、クラゾアスピリットをその身に宿すことに成功。このスピリットをすべて所定の位置へと開放すれば、ダイナソープラネットに起こっている異変を止められるらしいのだが…

罠!?



←クラゾアスピリットを開放したら、突然水晶のようなものへ閉じ込められてしまうクリスタル。一体これはどういうことか…と、ここでクリスタル編はいったん終了

スターフォックス出動!!
ダイナソープラネットを探索

ダイナソープラネット近海を航海中のグレートフォックスに、ペパー将軍からの依頼が届く。ダイナソープラネットの異変の調査が任務だ。早速フォックスがアーウィンに乗り込み、ダイナソープラネットへと降下し、調査を開始する。最初の目的は、恐竜の女王に会うことだ。女王に会えば、他のエリアへワープさせてくれる岩魔人のもとへ行くことができる。



建物の上に現れたパネルへヒートブラストを打ち込めば、扉が開き女王に会うことができる。パネルが出るデモを見逃すと、確実に迷ってしまう



アーウィンを駆って地表へ

←シューティングステージで、ゴールドリングを1つ以上くぐってゴールすれば、無事にダイナソープラネットへ降下できる。制限は非常にゆるいので楽勝で降下できる。久しぶりのアーウィンの操作を楽しんでいこう

クリスタルロッドを手にいれて魔法を駆使して女王を探す

降下地点の近くにあるクリスタルロッドを拾い、扉から出てくる敵を倒してから、最初の魔法を習得すると、敵の出てきた扉を魔法で開いて女王に会うことができる。

体験レポート

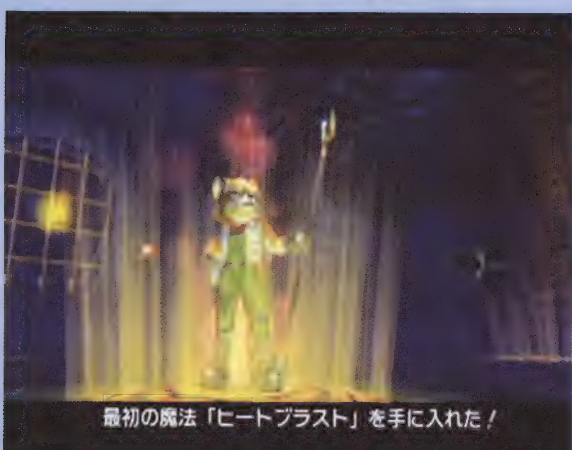
ごく序盤の謎解きだが、デモの内容を見ていないといきなり迷うことも。とにかく世界が広いのだ。



↑クリスタルロッドを引き抜くと、クリスタルのテレパシーが使い方を教えてくれる



↑建物から現れた敵を全滅させると、魔法を覚える場所への扉が開くのだ



←攻撃や、スイッチの切り替えに使える便利な魔法ヒートブラストを習得。まだ魔法ゲージはあまりないので、連発は控えて確実に目標に当てるようにしよう

氷の世界アイスマウンテンから雪上バイクでスノーホーンの荒地へ

女王の謁見のあと、トリッキー救出のため岩魔人にアイスマウンテンへワープさせてもらう。バイクレースに勝ったあと、トリッキーと協力して荒地を抜けて女王のもとへと帰るのだ。

体験レポート

このあたりからコツが分かって、テンポよくすいすい進めるようになった。慣れるとイイ感じ!!



敵を倒してゲートを開く

←トリッキーのとらわれた扉を開くために敵を倒す。邪魔なコンテナは燃料バレルを投げつけて爆砕することができる。敵を全滅させると、扉の上にヒートブラストを当てるパネルが出現するので、魔法を使って扉を開けるのだ。扉を開ければ次はバイクレースだ！



バイクレースに勝て

←敵2体を追いこしてゴールするのが目的のバイクレース。地雷や爆弾で妨害してくるが、一度追い抜けば逆転はされないだろう。バイクレースに勝てば、トリッキーと合流することができる。負けたらレースをやり直しだ。うまくインを取って勝ちを狙っていこう



トリッキーのアクションを活用

←トリッキーに穴を掘ってもらったりしながら進んでいく。トリッキーがアクションするには、青いキノコが必要になる。キノコは周辺で補給できるので多めに取っておこう



㊙テクニック集&終盤ストーリーを詳細攻略！

攻略本スタッフの遊びテク+終盤のストーリー攻略をガッチリお届け！

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	スーパーマリオサンシャイン
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	7ブロック

厳選㊙テクニック集 クリアだけがマリオじゃない！ 道草プレイのススメ！

ゲームの目的はシャインを集めることだけど、それとは関係なく、いろいろな遊びが楽しめてしまうのが『マリオ』。ビックリな現象やラクガキに絵を描く遊びなど、攻略本スタッフが厳選した道草プレイを一挙紹介するぞ！



➡前号紹介のヒゲダンスはもう試した？ コントロールスティックを微妙に下に倒すのがコツ

ビッ!クリ サイキッカーマリオのドロ舟すり抜け超魔術！

マーレのいりえ ストーリー5～8

マーレのいりえにあるドロ舟を使って、マリオがあっと驚くすり抜けマジックを披露してくれるぞ！ やり方は簡単。ドロ舟の初期位置で舟を沈め、その場所にいるだけだ。するとマリオの頭上に舟が出現。そのままジャンプすれば、マリオが舟底をすり抜けて飛び出してくるぞ。

⬇ドロ舟が置いてある場所で舟を沈めよう



⬇その場に浮いているとマリオの上に舟が出る





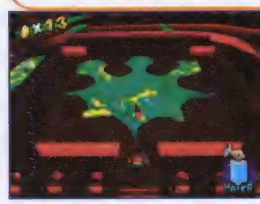
➡舟が出たら、そのまま水面ジャンプ。すると水しぶきとともに、マリオが舟底をすり抜けて舟の上に登場。カッパーフィールドもビックリ!?

チャレンジ ホテルの敷地に地上絵を描こう！

シレナビーチ ストーリー1

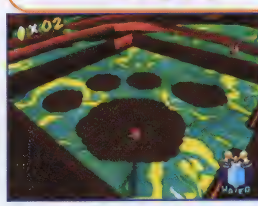
シレナビーチのストーリー1では、ホテルがラクガキに埋まっている。この敷地一面のラクガキをポンプで消せば、いろんな絵が描けてしまうのだ。ホバーを瞬間的に噴射したり、マリオ視点で少しずつ放水してラクガキを消していくのが、描くときのポイント。自由な発想でどんどん描いてみよう！

シャインマーク



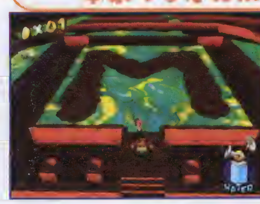
←周りからラクガキを消していくやり方。ホバー噴射による曲線の使い方がミソ

にくきゅう



←ネコニャンの肉球。瞬間ホバー噴射による丸消しを並べて描いてみたぞ

本家マリオのM



←ニセマリオも真っ青の本家のM。マリオ視点の放水で直線的に消して完成！

チャレンジ "グッバイヨッシー"ジャンプでシャインのそばへ！

リコハーバー ストーリー8

リコハーバーのストーリー8は、ヨッシーのジュースでプクプクを足場に変え、海上の足場を進むのが普通。だが、プクプクの足場を使わずにシャインまで行くこともできる。まず崖沿いに海上の足場へ。そこから2つめの足場までスピンジャンプで登る。そしてシャインがある足場へは、スピンジャンプの頂点でヨッシーを切り離して登るのだ。





⬆1つ手前の足場からスピンジャンプ。頂点でXを押し、さらに飛び上がってシャインの足場へ！

あそぼう! 崖から落下ゲームにトライ!
マーレのいりえ　ストーリー5～8

マーレのいりえでてっぺんがタマネギ型になっている塔の頂上へ。そこから飛び降り、海上の足場に着地する遊びだ。ホバーは自由、足場ごとに点数を決めるなど、ルールを作っておくと盛り上がるぞ。



⬅らせんの塔からロープを伝って、タマネギの頂点へ。海上にいくつか浮いている足場に向かって、ダイビングするのだ!



➡空中でのホバー噴射は1回きり。空中でうまく操作して足場に着地しよう。乗りにくい足場ほど得点を高くして友だちと競争だ!

あそぼう! 虹色Mでキメポーズ!
ドルピックタウン

各コースに向かうときに入る虹色のM。ここに飛び込むポーズにこだわるのもおもしろい。よこ宙返りやボディアタックなどでカッコよく決めてみよう!



⬅マンマビーチに向かう虹色のM。虹色Mの横でジャンプし、空中でボディアタックすると、このシュワッチポーズを決められるぞ

あそぼう! フルーツで福笑い!
ドルピックタウン

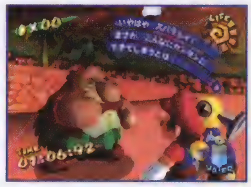
ドルピックタウンのお店のフルーツを使って、福笑いをしてしまおう。置いたフルーツは時間が経つと元の場所に戻ってしまうので、意外に難しいぞ。



➡とうがらしをヒゲに見立てた、マリオ…ぽい顔に。使うフルーツが多いほど素早く並べていかないと、消えてしまうのでタイヘン!

チャレンジ 2分でビーチを大掃除!
シレナビーチ　ストーリー6

「シレナビーチでおおそうじ!」は、放水やタルの使い方で、大幅に時間短縮できる奥が深い作り。ここでいかに早くラクガキを消せるか、記録に挑戦してみるのもいい。まずは2分間のカベを目標にトライ!



➡攻略本スタッフのプレイでは残り時間1分6秒で達成。まだまだ更新できそうだぞ

チャレンジ クリンで狙え無限増殖!
ビアンコヒルズ　ストーリー1ほか

クリンを3匹以上ひっくり返して踏めば1UPキノコが出る。これを利用すればクリンが無限に出る場所で無限増殖が可能。ビアンコヒルズの他、ピンナパークやモンテのむらのアスレチックで試そう。



⬅ビアンコヒルズのストーリー1。ドロから出るクリンを放水でひっくり返し、3匹以上ひっくり返った状態で踏む。これを繰り返す

チャレンジ 999コインに挑め!
ドルピックタウン、ピンナパーク　ストーリー2

ドルピックタウンではシャインを取るごとに入手済みのコインが復活するので、それを繰り返せばコイン999枚を達成できる。また、ピンナパークのストーリー2でキラーを壊しまくっても同様に狙えるぞ。



➡ピンナパーク、ストーリー2の浜辺。キラーを撃墜してコインを稼ぎ、999枚に!

チャレンジ ヨッシーがフルーツ食べ放題!
ドルピックタウン、モンテのむら

フルーツがたくさん置かれている場所にヨッシーを置いておくと、勝手にどんどんフルーツを食べまくる。ヨッシーの食いしん坊ぶりが見られるぞ!



➡目にも止まらぬ早業でフルーツを食べまくるヨッシー。コラッ、おギョーギ悪いぞ!

おバカ かがり火で焼きバナナ!
シレナビーチ　ストーリー3～8

シレナビーチのホテル・デルフィーノで、1Fにあるバナナを拝借し、かがり火に乗せてみよう。すると、バナナが燃えているように見えるぞ。おいしそう!?



➡火に触れない位置に立って置く。他のフルーツは乗せるのが困難

おバカ ボスゲッソーのゲソ大暴れ!?
リコハーバー　ストーリー1ほか

ボスゲッソーのゲソは、切った後しばらく持ち続けられる。その状態でジャンプすると、イキのいいゲソにマリオが振り回されているように見えちゃうのだ。



⬅ゲソを持って飛び跳ねるマリオ。ゲソのイキの良さをアピール!?

おバカ ブイに刺さってフィギュアに…
リコハーバー　ストーリー2～8

リコハーバーの海上にあるブイに乗り、真ん中にマリオを立たせよう。すると、杭がおしりに刺さって浮いているように見える。まるでフィギュアみたいだぞ。



➡串刺しマリオと命名。ちょっと痛そうだけど、こんなフィギュアがあってもいいかも

おバカ マリオがパントマイム!?
シレナビーチ　ストーリー3～8

ホテル・デルフィーノにあるベッドのフチにつかまり、マリオを正面から見ると、あら不思議。何もないところをつかんでいるように…。そのまま左右に動くと、カベがあるようなパントマイムを披露してくれる!?



⬅秘芸パントマイム、カベがある～! でもカップルは軽く無視…

キミが見つけたスーパーテクニックを大募集!!

『マリサン』でキミが見つけたテクニックや爆笑ネタを大募集。前号で紹介の大カゴへの最短ルートといったショートカットはもちろん、今回の地上絵や落下ゲームなどの遊び、思わず吹き出すような一発芸も歓迎だ。ハガキに内容とやり方、住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、P131の宛て先「マリオテク」係までどんどん送ってくれ!



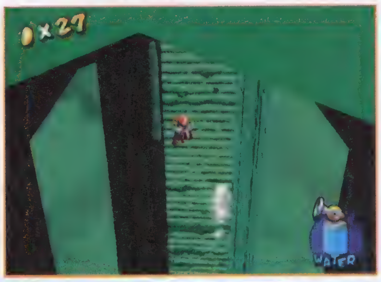
⬆クレーンから大カゴの下につかまる近道。すんごいテクを待ってるぞ!

ストーリー攻略1 絶壁に囲まれた入り江の謎に挑戦！ マーレのいりえ

スタート地点の正面に切り立った崖が広がるマーレのいりえ。ここでは、その東西の崖や滝つぼから行ける海底に、シャインを手に入れるカギが隠されているぞ。今回はストーリー3〜6を中心に攻略。水中を潜水していくストーリーや、モンテマンとの対決、ゲーム中で最高の難易度と思われるアスレチックコースにチャレンジだ！

隠しシャイン
西の崖上にいる金の鳥を洗え！

スタート地点から向かって左の崖下へいくと、細い幅のミゾがある。そこをカベキックで登り、壁面の穴から隠し通路に入ろう。その先ですぐ上の穴に登り、崖内部のトランポリンに乗れば、一気に崖のてっぺんに上がれる。崖上には金色の鳥がおり、この鳥に放水して3〜4回ヒットさせると、シャインが飛び出すぞ。



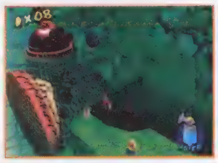
➡スタート地点から向かって左の崖下にある、細いミゾをカベキックで登る。壁面に開いている穴に飛び込み、コインが置かれた隠し通路を進んでいこう



⬅隠し通路を出たら、すぐ左上の穴によじ登って入ろう。すると、内部のトランポリンで崖上まで飛び上がれる。そこにいる金の鳥に水を浴びせるのだ

STORY1
たきをふさぐ コルクをめざせ！

スタート正面右の崖を登り、滝をふさぐコルクの上にいるチョロプーを倒せばシャインが出現する。崖はラクガキを消して足場を出現させながら登ろう。チョロプーはボムへいを投げて倒せ！



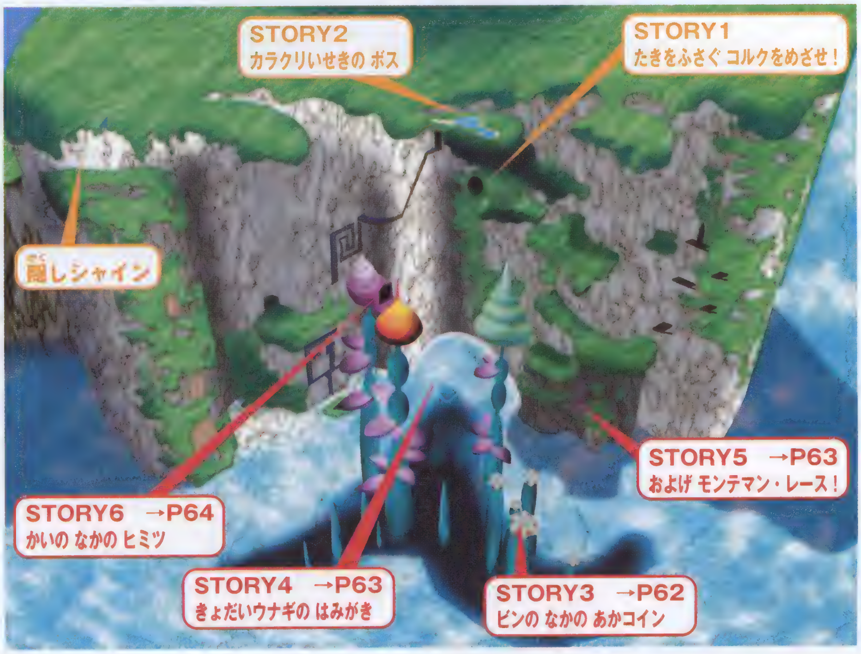
➡チョロプーが投げるボムへいに水を当て、つかんで投げ返していこう

STORY2
カラクリいせきの ボス

マーレの長老がいる場所で、上方のパネルに水をかけると隠し通路が出現。カベキックで登り、さらに隠し通路を出して進んで崖上のボスゲッソーを倒す。穴に飛び込めばシャインの場所へ。



➡パネルに放水すると出現する隠し通路を進み、崖上を目指すのだ



STORY3 ビンの なかの あかコイン
シャインゲット 水中をホバーで移動しつつ8枚の赤コインを集めよう

右のマップを参考に赤コインを回収。赤コインは、ホバーで赤コインより上まで上昇し、降下しながらホバーを少しずつ噴射して近づくと取りやすいぞ。

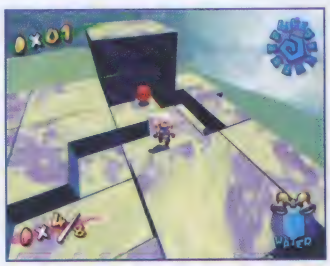
⬇赤コインは上から見ると位置がわかりやすい。降下しながら、Rボタンをちょんちょん押して近づいていこう





水流上と隠れた赤コインをチェック

③は赤コインから3つ下のコインの辺りで水流に乗れば入手できる。⑧は石のスキマに隠れているので注意。



⬆石のスキマに隠されている1枚を見逃すな



⬅赤コインの下にコインが並ぶ。赤コインから3つ下のコインの辺りに突入！



⬅水流に乗って上昇。そのまま頂点に置かれている赤コインをキャッチできるぞ

STORY4 きょだいウナギの はみがき

シャインゲット

滝つぼの中に飛び込み巨大ウナギの歯を洗おう!

スタートしたら滝つぼに飛び込んで海底に入り、そのまま降下。巨大ウナギに近づいたらホバーを噴射して、歯に当てて汚れを落としていこう。ホバーし続けると上昇してしまうので、ギリギリまで近づき、Rボタンをちょんちょん押して噴射していくのがコツだ。8本すべての虫歯を洗えば、金歯がシャインに変化するぞ。

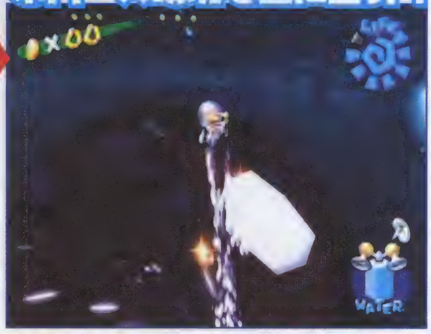


↑滝つぼに飛び込んで海底に向かおう



↑黄色いウナギの目に向かって降下していこう

ホバーの噴射を歯にヒット!



➡ウナギの頭上でホバーを噴射。噴射の水流を虫歯にヒットさせて汚れを洗い流していこう。ウナギが吸い込んできたら長く噴射!

酸素メーターはコインや泡で回復!

酸素メーターが減ってきたら、ウナギの周りのカベにあるコインを取って回復しよう。また、ウナギが吐き出す黒い泡にホバーの噴射を当てると、透明な泡に変わる。これに触れれば酸素メーターを全回復できるぞ。



←コインはカベにたくさんある。取りにいくまでの時間を考えて早めに行動



↑黒い泡にホバーを当てると細かい泡になるぞ



↑透明な泡に触れれば一気に全回復するのだ!

奥歯は横から放水でもOK!

ウナギの虫歯は、近くの高い場所からノーマルノズルで放水して洗うこともできる。特に、洗いにくい奥歯はこの方法を試してもいい。ただし、ウナギが回転しているときはあまり効果がないので注意。コインを取りにいったついでに狙ってみるといいだろう。



←マリオ視点で狙って放水!

STORY5 およげ モンテマン・レース!

シャインゲット

ジャンプ+ホバーで進みモンテマンをぶっちぎれ!

モンテマンはスタート正面の崖の上で待ち構えている。近くまで行くと、マンマビーチのときと同様、ゴールの旗までの競争を挑んでくる。ゴールはスタート地点から向かって左の崖下。ホバーを利用して一直線に向かおう。



←スタート地点からロープを伝っていくと、すぐにモンテマンの姿が見えてくる



①パンチングマシーンに注意しよう!

モンテマンは崖沿いに左へ走り出すので、後を追って進み、塔の足場を通ってゴールまで向かえばいい。ただし、崖の道では地面からパンチングマシーンが飛び出すので注意。ジャンプ+ホバーでかわそう!



↑パンチを受けるとタイムロスになるぞ!

↓崖の道をホバーで通過すればパンチは出ない



②水上はホバーで時間短縮!

塔の足場からゴール方向にジャンプし、そのままホバーして海上を飛んでいこう。海では泳ぐよりホバーで飛んだほうが速く進める。海上の途中にある足場を、ホバーで飛び渡ってゴールを目指していこう。



↑海に入ったら足場まで泳いで上に上がろう



↑足場からジャンプ+ホバーで飛んで時間短縮

STORY6 かいの なかの ヒミツ

シャインゲット

塔てっぺんの巻貝に入り最高難度のアスレチックに挑め！

入り江の海上にそびえ立つ3つの塔のうち、1つはてっぺんに巻貝がくっついている。この巻貝に入り、中のアスレチックコースに挑戦するストーリーだ。海上のトランポリンで塔の足場に上がり、そこから塔の間に張りめぐらされたロープを伝って巻貝を目指していこう。

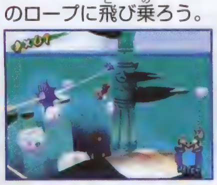


①トランポリンを経由してロープへ渡ろう

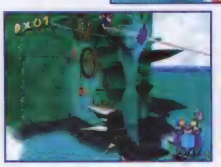
スタートしたら左のほうの海上に向かおう。そこからトランポリンで飛び跳ねて塔の足場に上がり、上のロープに乗る。そこからロープジャンプで1つ上のロープに飛び移り、端まで歩いて塔の足場からさらに上のロープに飛び乗ろう。



⬅網目状の足場がトランポリンだ。飛び乗って上の足場へ



⬆よこ宙返りで上のロープへ



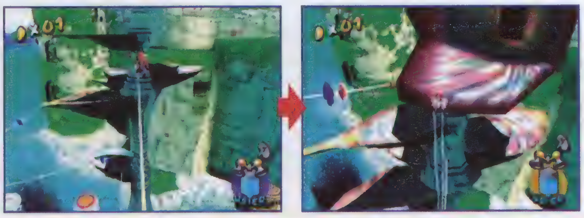
⬆ロープジャンプで上へ



⬆足場からやや離れたロープへ

②ロープ上の助走ジャンプで貝の入口へ！

巻貝の入口の1つ下のロープに飛び乗ったら、らせんの塔のほうまでロープ上を歩いていこう。そこから巻貝の塔に向かってロープ上を歩きながら2〜3回ジャンプ。そのまま飛び上がった頂点でホバーを噴射して巻貝まで飛べば、入口によじ登ることができるぞ。



➡ロープ上を歩きながらジャンプするとより高く飛べるのだ

⬅ジャンプの頂点でホバーを噴射し、巻貝まで飛んでいこう

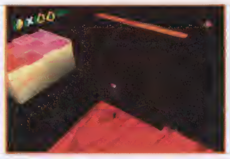
③アスレチックはよこ宙返り＋カベキックがカギ

このコースでは、よこ宙返りで飛びつつカベキックするテクニックが重要。とくに、場所によっては斜め方向にカベキックするテクニックが必須だ。途中にある1UPキノコを取りながらクリアまでがんばろう！

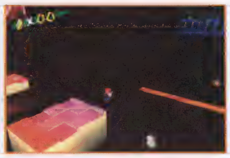
1回目

B 斜め方向にカベキックして足場に乗ろう

最初の出入りする足場は、カベに対して斜め方向によこ宙返り。そのままカベキックして飛び乗ろう。2〜3つめの移動足場はオレンジ色の端にいれば落ちないぞ。



➡足場が引っ込むときに斜めによこ宙返り



⬅カベキックして出てきた足場に飛び乗る

A 足場の回転に注意して飛び移れ！

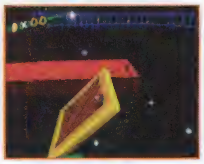
スタートしたらカベキックで上まで登る。そこから回転する足場を2つ飛び渡ろう。1つめは足場が正面にくる手前でジャンプ。2つめは板が水平になる手前で飛び移るのがコツ。渡ったら外側のクギに乗ってヒップドロップで打ち込もう。1UPキノコが出るぞ。



⬆カベキックで上まで登る



⬆ここで飛び移れば乗れる



⬆やや急角度でも大丈夫だ

2回目

D 矢印の坂をホバーで登って4枚めへ！

矢印の床はホバーで登っていけば、足を滑らせることなく一気に登れるぞ。登りきったらホバーを切り、狭い道を慎重に登って4枚めを入手しよう。取ったら5枚めがある段差まで、ジャンプ＋ホバーでひとっ飛びだ。



⬆登りきったらすぐにホバーを切ろう



⬆4枚めを取ったらここから飛ぼう

C 3枚めはカベキックでスピーディにキャッチ！

3枚めは矢印の床の側面でカベキックすると素早く取れる。空中でホバーを噴射し、位置を調整すればより確実だ。また、3枚めの手前の段差は棒を使わず、カベキック＋ホバーで登ると早いぞ。



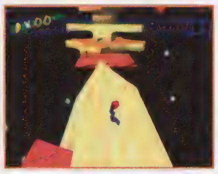
⬆ここは棒を使わず、カベキック＋ホバー



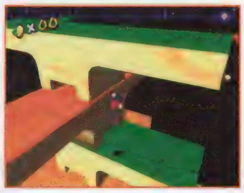
⬆矢印の側面でカベキックし、3枚めを入手

F 横移動とよこ宙返りで足場の回転に対処

ここの柱型の足場は回転が非常に速い。乗ったら回転と逆方向に移動しつつ、慌てずに徐々に前進していこう。次の回転足場は、足場に対して斜め方向によこ宙返りしていけば、上の段に登っていけるぞ。



↑真正面の視点で、短い間隔で右→前→右…と移動していこう



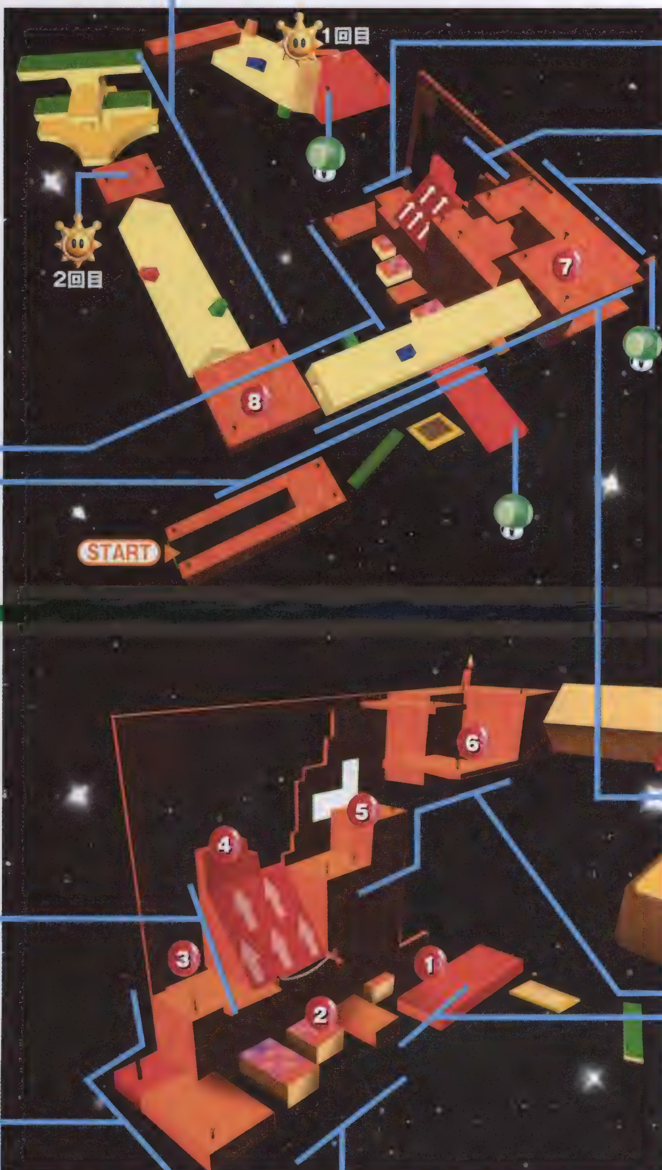
↑視点が固定されるため、ややとまどうが、足場に対して斜め方向に、左によこ宙返りしていけばいい

C 棒からは真正面の視点でジャンプ!

ここの段差は棒を登ってジャンプすれば上がれる。棒から飛ぶときに方向がズレると落下しがち。真正面の視点で、マリオを棒の真後ろに移動させて飛ぼう。



↑マリオが棒に隠れる位置に移動させてAボタンだ



D 矢印は通らずロープジャンプで登ろう

矢印の床は歩いて登れるが、非常に滑りやすい。ここではロープを渡って端までいき、ロープジャンプで上の段によじ登ろう。



↑端で2回くらいジャンプ



↑そのままヘリにつかまろう

E よこ宙返り+カベキックで上の段に上がる

この辺りの段差は斜め方向のよこ宙返り+カベキックで登ろう。登りきったところで角の火に放水すれば、1UPキノコが出るぞ。



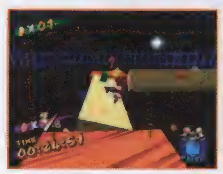
↑1つめの段差。穴のやや手前から斜めによこ宙返り



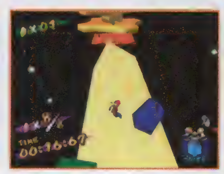
↑2つめの段差。カベキック後に空中で左に動いて登ろう

F 7~8枚めをよこ宙返りで取ってシャインへ!

7~8枚めもよこ宙返りでOK。シャインは回転が速い柱型の足場の先に出る。回転に慎重に対処して取りにいこう。



↑7~8枚めは固定足場の上にあるので、簡単に取れるぞ



↑1回めと同じ要領で慎重に渡り、シャインの場所まで行こう

E よこ宙返りで5~6枚めをすばやく取ろう!

5~6枚めはよこ宙返りで入手。途中の段差は1回めと同様、斜めカベキックでOK。ホバーも使えば前より簡単なハズだ。



↑赤コインの影の辺りでよこ宙返りしてキャッチしていこう



↑途中の段差は、カベキック後にホバーも利用して登るとラク

B 2枚めを取りつつホバーで足場を通過

2枚めは移動足場の軌道上にある。移動足場に乗ってよこ宙返りでも取れるが、手前の固定足場からよこ宙返りし、ホバーでキャッチすると早い。そのまま次の固定足場までホバーで飛べば、さらに時間を短縮できる。



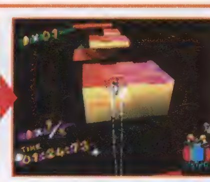
↑よこ宙返り+ホバーで2枚めをキャッチ。そのまま飛んで移動足場2つを通過する

A ホバーで飛ぼう

赤スイッチを押したら、よこ宙返りで1枚めを入手。よこ宙返りの頂点でホバーし、そのまま移動足場に乗ろう。



↑よこ宙返りで1枚めをキャッチする。そのまま上空でホバーを噴射し、移動足場まで飛ぼう



↑タイミングが合えばそのまま足場に乗れる。難しければ1回めと同様、カベキックで乗ろう

ストーリー攻略2

モンテたちのふるさとを救え モンテのむら

ドルピックタウンにいるモンテの一族が住むモンテのむら。温泉のある暖かな村で日々お気楽極楽の毎日を送る村人のもとにも、いろいろなトラブルやニセマリオのいたずらが…。

ストーリー1、ストーリー2を攻略した前号に引き続き、今回はストーリー3～6を攻略。今回のストーリーから、村の裏側に張り巡らされた網や、たくさん生えている巨大なキノコを使ったアスレチック要素のある謎解きが展開される。そして、ヨッシーを使った様々なアクションも要求されるぞ。

STORY2 のぼれ モンテマン・レース!

相変わらずのノリでマリオに挑戦を挑んでくるモンテマンと、村の中を競争するストーリー。

ストーリークリアのコツとしては、モンテマンの後ろを追いかけるのではなく、モンテマンが移動しているコースの左側を、水出しヘッドスライディングで滑っていくのがポイントなのだ。



←1回クリアした後、再度ここにくると2回め以降は前回のプレイヤーの動きを、モンテマンがトレースする

STORY1 なんとかして! 3びきのキャンキャン

村の中を暴れまわり、汚しまくる3匹のキャンキャンを落ち着かせるストーリー。キャンキャンに水を浴びせかけて、尻尾を引っ張って村の中央にある泉の中へ送り込もう。


←キャンキャンに水をかけて落ち着かせ、黒くなったら尻尾を引いて泉へ



STORY3 ほのおのなかそんちょうはどこだ?

シャインゲット

村の裏を通りぬけ村長を助けにいこう

スタートするやいなや、ニセマリオにポンプを奪われる。そして、ドロドロ汚れに覆われた村がマリオの目の前に。

村の裏側を使って、中央の黄色いキノコの上に取り残された村長のもとに行き、汚れを洗い流してシャインをゲットしよう。


←汚れの中に入ったら最後、ほぼ抜け出せないので注意

①村の奥の穴から裏側に入り込む

ポンプを奪われたマリオに汚れをキレイにする手段はないし、村長のいる場所に行くためのショートカットコースもない。村の裏を伝って村長の元に行くために、まずは村の一番奥にある穴に入ってヒップドロップをして、村の裏側に入り込もう。


←温泉脇の穴から、ヒップドロップで奥の網を回転



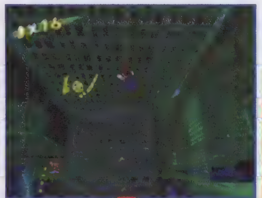


※マップ上のあ～いは、移動ルートが裏表のマップにまたがっていることを表します。

②アスレチックのような村の裏を通る

村の裏側に入ったら、ひたすら網を伝って移動する。ポンプがないので、敵は避けるしかない。基本的な流れは下記の写真を参照のこと。気をつけるべきは、垂れ下がった動く網。この網はBボタンでキックすると移動し、一定距離を進むと止まる。停止後網は下に落ちるので、その時点ですぐAボタンで上の網に張り付くクセをつけておこう。


↑停止後の敵の動きを良く見て避けよう


→網を道なりに進んで、垂直に垂れ下がる動く網に張り付いて


→Bボタンでキックすると、スルスルと網が移動。その後網が落ちる前に上に張り付く


→ブランコの場所まで行ったら視点を変え、縄を目安にBボタンでブランコ板に落ちる

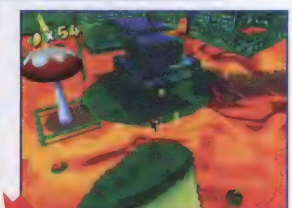

←ブランコ板からキノコにジャンプで移り、キノコからキノコへはロープを使って移動


←緑色のジャンプキノコを使って、垂直になっている網に張り付く


←その後Aボタンで上に張り付き、網を道なりに移動。動く網を使って中央の網の下へ

③空白地を渡って村長のもとへ

中央の網からAボタンで回転扉を回し、カベキックで村の表へ行く。そこから地表が見えている空白地をジャンプで渡り歩いて黄色いキノコの下に行きポンプをゲット。他のキノコに渡ってそこから村長のもとに行き、村長を洗ってシャインをゲットしよう。


←中央の網から村の表に戻ると、汚れがない空白地があるのでそこをジャンプで飛んで渡る


↑村長のいる黄色いキノコの足場の下にポンプが置いてあるので、これを回収。


←その足場からホバーで飛んで、他の足場に生えているキノコの上に一度移動する

村長救出!!


→キノコから黄色いキノコへよこ宙返り+ホバーで渡り、村長を洗えばクリア。すぐにシャインを取らず、汚れを洗ってMマークを探すのもいいだろう

STORY3 ワンワンを おフロに つれていけ

シャインゲット ワンワンを解放して水をかけ村の奥の温泉へ連れていく

キャンキャンの飼い主が、ワンワンを温泉に連れていって欲しいと、マリオに難題を頼んでくる。まずは、村の右隅にいるワンワンの鎖を外そう。するとワンワンは、勝手に移動し始めるので、赤くなっているワンワンに水をかけて落ち着かせるべし。鎖まで黒くなって落ちついたら、ワンワンが引きずっている鎖を引っ張って、温泉に連れていこう。


→村の右隅にワンワンが繋がれているので、Bボタンで鎖を外して開放する


⬇鎖を外すと、まっ赤になったワンワン歩き回るようになるので、そのワンワンにガンガン水をかけて落ち着つかせよう


温泉へ!!

←水をかけられ黒くなって落ち着いたワンワンの鎖をつかんで温泉に入れればOK。ただし、時間が経つと再度赤くなるので、改めて水をかけなおそう

チャレンジテクニック ワンワンを一発で落ちつかせる

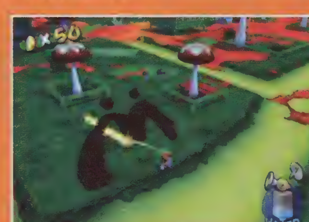
村にあるタルを道に置き、ワンワンがそれを踏むと一発で落ち着く。これを利用し、温泉前のT字路にタルを置いて待ち伏せし、ワンワンがそれを踏んだら温泉へ引っ張る手もある。時間はかかるが比較的楽にクリア可能。


→ワンワンにタルを[illegible]

青コインゲット ストーリー3の隠し青コイン2種

ストーリー3のみで取れる青コイン2種類を公開。1つめは、村長を助けにいく途中にあるポンプの下のMマーク。これはポンプゲット後にホバーを使うと楽に消すことができる。もう1つは、村長のいる足場の右手前にある汚れを放水でキレイにすると現れるMマーク。村長を助ける前に掃除をして、忘れずに青コインをゲットしておこう。


↑他のストーリーでは何かが生えているのだ


↑Mマークを出すためにこれをキレイにする

STORY5 むらの うらの ヒミツ

シャインゲット

ヨッシーを村の裏につれていきアスレチックコースにチャレンジ

ヨッシーのジュースを使って、村の裏側にあるオレンジシールを溶かし、その中にあるアスレチックコースに挑戦するストーリー。ヨッシーのふんばりジャンプでキノコをうまく飛び移れるかがポイントとなる。コースを1回クリアした後に、再度アスレチックコースにチャレンジすると、赤コインを時間制限付きで集めるコースをプレイできる。



↑つり橋付近のかぜくんはヨッシーでパクリ





※マップ上のあは、裏表のマップに移動ルートがまたがることを表します。

①ヨッシーにフルーツをあげて村の裏に

村の入口付近に置いてあるヨッシーのタマゴをチェックし、必要なフルーツを村の奥のフルーツの木から持ってきてヨッシーをふ化させる。ふ化したらそれに乗って村の裏側にあるキノコを飛び移り、ジュースでオレンジシールを溶かして、アスレチックコースへ。



↑ヨッシーが欲しがっているフルーツを持ってきてふ化させる



↑生まれたヨッシーに乗ってスタート地点に行き、視点を変えて、ヨッシーと共に村の裏に



↑マリオ視点でヨッシーのジュースを使い、オレンジシールを溶かすのだ

②モンテ族に投げてもらって足場を渡る

オレンジシールを溶かし、緑色の足場の中央から入るとアスレチックコース開始。このコースは、中にいるモンテ族と会話するとマリオがその後ろに投げられる仕掛けになっており、それを使って足場を渡っていくのだ。

D 中央の線でモンテを待つ

ここのモンテは足場の周囲を回っている。シャインがある左の足場に投げてもらえるように、中央の線を目安にモンテを待ち続け、ちょうどいい場所に来たら会話して投げてもらおう。



↑待つしかない。なお、右の足場は行く必要無し

C 奥で操作せずに投げ

ここのモンテが奥に行くまで待って、そこで上空の足場に投げてもらう。基本的に投げられている間は操作をしないほうが安全。上の足場に行ったら中央のモンテに投げられよう。

B 左の人に投げてもらう

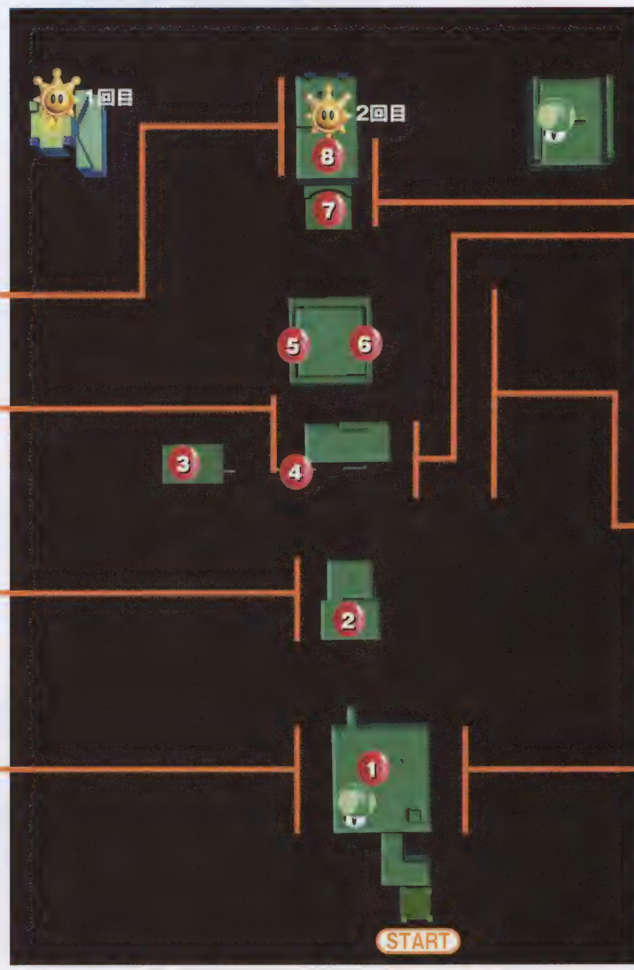
この足場の右側にいるモンテに投げてもらうと、遠くに飛びすぎて落ちてしまう。だから、左の小柄なモンテと会話して投げてもらうのが正解。ちょうどいい距離を投げてくれるぞ。

A まずはここで練習

この足場には2人のモンテがいる。手前のモンテはどこから話しても同じ方向に投げるので、練習をするなら、足場中央にいるモンテと会話して、投げられる方向の法則や距離をつかもう。



↑1UPキノコをゲットしつつ、練習をするのだ



1回目

青コインゲット ヨッシーに食べさせる青コイン3種

ストーリー5でのみゲットできる青コインがある。1つめは村の手前、2つめは温泉付近の木の奥にあるハチの巣を落として、ハチを全部ヨッシーに食べさせると出現。3つめはフルーツの木の上のチョウを全部食べると出る。







D シャイン近くのコイン回収

⑦の赤コインはこの足場に来る途中のホバー移動中にとり、⑧は奥の足場に行ってから一度戻る形でジャンプしてゲットしよう。全部とると、この足場の中央にシャインが出現。なお、手前中央の足場でクリンを3匹同時に水で倒して踏むと1UPキノコが出る。無限増殖も可能。



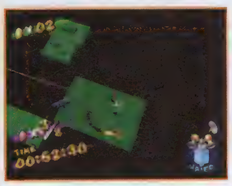
↑この足場から飛んで⑧の赤コインゲット。奥に見える中央の足場で無限増殖もできる

C ロープの上のコイン回収

③の赤コインは普通のジャンプでゲット可能。その先にあるロープ上の④はその下まで行って、ロープの上で何回もジャンプしてゲットする。その後ホバーで中央の足場へ。



←中央の足場から戻る形で、よこ宙返り+ホバーで移動



←③の赤コインは普通のジャンプでとる。ここからロープをつたって④のコインの下へ



←④の赤コインはかなり上空にある。ロープ上で何回もジャンプし、反動をつけて大ジャンプ!

B 端から1度戻って

下のモンテに、一度中央の足場に投げてもらい、そこの左隅の足場からロープ近辺の足場に戻るように、よこ宙返り+ホバーでジャンプする。

基本的に赤コインをゲットする流れは番号順でOKだが、ロープ近辺の足場が苦手な人は③～④の赤コインを後回しにして、①②⑤⑥⑦⑧③④、の順番で取っていっても間にあう。

A ボタンの上からよこ宙返り

赤スイッチを押す前にホバーモードにしておいて、赤スイッチを押すと同時によこ宙返り+ホバーで①の赤コインをゲット。そのまま先へと進み、自力でよこ宙返り+ホバーで先の足場へ。



←①の赤コインはモンテに投げてもらって取るのもあり

2回目

STORY6 きゅうしゅつ! 10にんのモンテ

シャインゲット 汚れを洗って10人のモンテを救い出そう

ストーリーが始まるやいなや、村長に汚れに沈んでしまった村人たちを助けてほしいと頼まれる。3分の制限時間内に村の中にある汚れをキレイにして、その中から出現する10人のモンテを洗い流せばクリアとなるぞ。汚れのある場所はマップ上に●で示したので、これを参考に効率よく周っていこう。直線ルートでは必ずヘッドスライディングで時間短縮を狙うべし。10人キレイにしたら、村長と会話してシャインをもらおう。



↑ドロドロ汚れの中に沈んでいるモンテを助けてほしいと村長に頼まれる。やるっきゃないね



➡直線ルートに入ったら、必ず水を出しヘッドスライディング



汚れを洗って出てくるモンテに放水

汚れを見つけたらとにかく放水。汚れがきれいになると中からモンテが出てくるので、モンテをキレイにするためにそのまま放水し続ける。モンテがキラキラ光って、飛び跳ね始めたらOK。会話せずに次の汚れに行こう。



↑汚れに向かってバンバン放水。この汚れからプチプチが出現することもあるので注意しよう



↑汚れがキレイになったら中からモンテが出現。そのモンテに放水し続けてキレイにしよう

青コインゲット モンテから青コインを

ストーリー6内で、モンテを洗浄後に会話すると大人のモンテから青コインをもらえる。制限時間内にモンテと会話する必要はないので、モンテを全員救出後にカウンターが止まってから、1人1人会話して青コインを回収しよう。





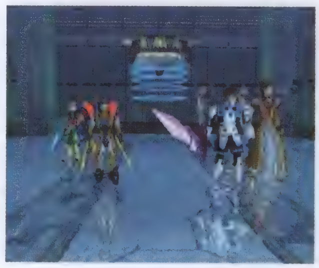
ゲームキューブ初のオンラインゲームいよいよ発売！

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	ジャンル	ネットワークRPG
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	9月12日	メモリーカード	21～25ブロック必要
価　格	6800円（モデム同梱版：9800円）	オンラインプレイ料金	600円/30日・1500円/90日
		備　考	モデム・ブローバンドアダプタ対応 キーボードコントローラ対応

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

アクション+RPG。ネットワークにつないでコミュニケーションも！

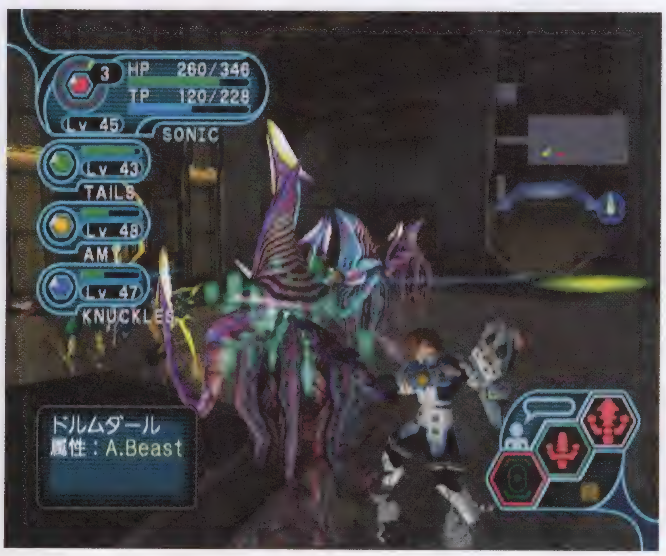
最終チェックをかねたトライアル期間も終了し、いよいよ本格的に始動する『PSO』。本作は、アクション要素の色濃いバトルを通して、プレイヤーキャラクターを成長させながら物語を進めていくというアクションRPGだ。しかもゲームキューブ用ソフトとしては初めてのモデム対応。ネットワークにつなげれば、見知らぬ人との出会いや、ともにプレイする楽しさを味わうこともできる。かつて日本ゲーム大賞を初めとして、様々な賞を総なめにした『PSO』。それをベースに、より遊びやすく改善され、さらに『エピソード2』という新しい舞台も用意されたキューブ版が動き出す…。

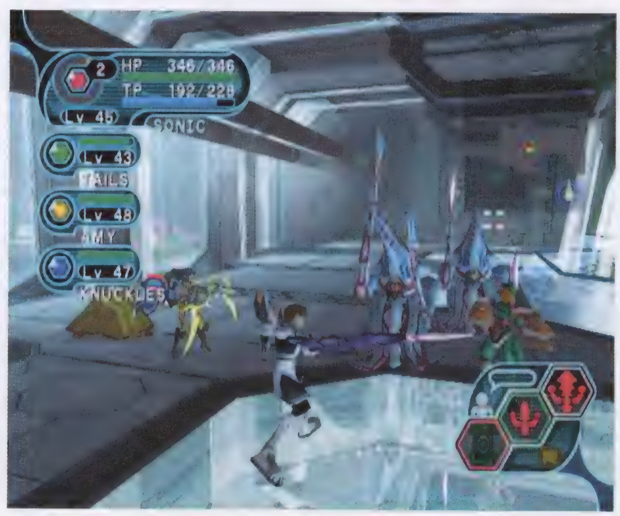


↑新たな舞台『エピソード2』の海底プラント面。深海に作られた人工的で広大なエリアだ



↑オンラインでは、お互いに声を掛け合ったり、チャットをしながら進むこともできる





➡ここにはまだ見たこともない生命体が多数存在する。この区域はいったい何のために、誰の手によって作られたのか…？ 調査を依頼したラボの真意は!?

オンラインでも、オフラインでも。楽しみ方は無限大！

本作はオンライゲームとして広く知られている。しかしキューブ版では、オンラインにつなげなくても、画面分割で4人同時プレイを楽しむことができるなど、よりユーザーフレンドリーな設計がほどこされている。モデムアダプタで電話回線を使用すると、どうしても電話代がかさんでしまう。そんな時は、オフラインでじっくりと遊ぶのもひとつの楽しみ方なのだ。



↑『PSO』が楽しさの進化を発揮するのはオンラインプレイ。でも、オフラインでも楽しめる

マルチプレイ（オフラインのみ）

オフラインで多人数プレイを楽しみたいときの専用モード。画面4分割で4人までが同時にプレイすることができる。チャット機能はないが（その場にいるのだからやる必要もないのだが…）、その他はオンラインプレイ時と同じように楽しむことができる。オンライン接続をしたくない人も、またソフトを持っていない友だちとも、みんなで楽しむことができるのだ。



↑一つのメモリーカードで4人のキャラを保存できる。他のカードから一時保存でプレイも可



←画面は4分割でも、見にくくならないように調整されているのだ

シングルモード

1人用のゲームモード。オンラインに接続していれば、ロビー（オンラインでのプレイヤーが集まる場所）で他のプレイヤーと出会い、一緒に冒険へ出ることができる。オフラインプレイは、オンラインに比べて難易度は低めに設定されている。たまには独りで、という場合はオフラインで。





↑各ステージの最後には巨大なボスが待ちかまえる。仲間プレイヤーと一緒に戦おう



↑キーボードコントローラがあれば、ロビーで様々なアクションを楽しむことも可能なのだ

クエストモード

冒険の起点となる「シティ」には、ハンターズギルドがある。そこにいけば、物語の本筋とは違った「クエスト」を楽しむことができるのだ。中には、オンラインでのみ楽しむことのできるクエストもあり、『ナイツ』などをGBアドバンスにダウンロードできる特典付きのものも今後配信される。



↑ゲームを始めてやるときには、このクエストをプレイしてみよう。いろいろと教えてくれるぞ



↑強い味方が一緒なので安心してプレイできる。しかもいろいろと教えてくれるのだ

バトルモード

トラップ（ワナ）をしかけたり、攻撃し合うことができる対戦モード。リーダーが決めたルールに乗っ取り、プレイヤー同士の対戦を楽しむことができる。このモードは、あくまでも対戦モードなので、1人ではプレイ不可。かならず2人以上でないと遊ぶことができないのだ。



↑オンラインの場合は、チーム全員参加となる



↑オフラインでも2人以上なら楽しめる

チャレンジモード

すべてのエリアを決められたステータス状態から始めて、より深い階層へと潜っていくことを目的としたモード。いわばサバイバルのモードだ。他のモードにある難易度設定（ノーマル→ハード→ベリーハード→アルティメット）はなく、必ず2人以上で参加する必要がある。



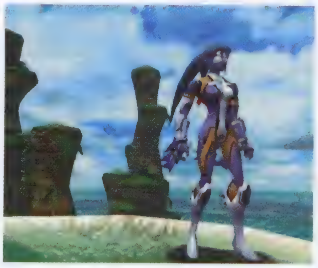
↑このモードには難易度設定はないのだ



↑必ず2人以上でないとプレイできない

戦闘アクション&テクニックと、キャラクター特性を把握しよう

プレイヤーキャラクターは全部で12人。職業、種別が異なっていて、持つことのできる武器や防具、成長の仕方などに特性を持っている。初めてゲームをするときには、これらのキャラクターをベースに、パーツをアレンジしてオリジナルのキャラメイクをすることができる。それぞれのパーツを次のページから紹介しているので、キャラメイク時の参考にしてほしい。



↑アンドロイドで女性のハンター。接近戦を得意とする。どこか忍者のような風貌だ



↑ヒューマンで男性のフォース。いわゆる魔法使い。美形キャラを作るか、それとも…



↑ヒューマンで女性のレンジャー。もっとも命中率が高い。銃系の武器を得意とする

攻撃

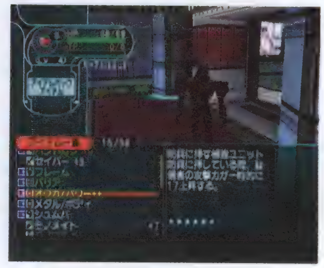
武器(または素手)で攻撃する場合、3種類の攻撃方法がある。普通の「アタック」、命中率は低いが強攻撃の「ヘビーアタック」、武器の特性を活かした特殊攻撃「エクストラアタック」だ。ほとんどの武器が、ボタンを押すタイミングによって3連続攻撃を行うことができ、3発目の命中率が高い。「アタック→アタック→ヘビーアタック」の順で攻撃しよう。



↑攻撃などのアクションは、「カスタム」画面で自由にボタンへ振り分けることができる

アイテム

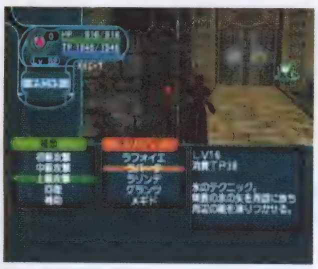
武器、防具の他に、回復アイテムや補助アイテムなど様々なアイテムが登場する。初めてゲームをプレイする場合には、なかなか覚えられないかもしれないが、そんな時はメニュー画面でアイテムの効果を確認しよう。また、アイテムには「レア度」が設定されており、なかなか手に入らないレア武器は誰もがあこがれる。レベルを上げながら、よりいいアイテムを探そう。



↑アイテムにはたくさんの種類がある。中には、すぐには使い道が分からないものも…

テクニック

テクニックとはいわゆる魔法のこと。ディスクと呼ばれるアイテムを使用することで覚えることができる。テクニックはTP(テクニックポイント)を消費することで使用でき、攻撃や回復に役立つ。精神力が高いほど効果が高い。ただし、TPがないアンドロイドはテクニックを覚えられない。



↑攻撃、回復、補助など、いろいろと役に立つ



↑上位魔法になると、広範囲の強力な攻撃に

トラップ

アンドロイドは、テクニックが使えない代わりに、しかけられたトラップを発見することができたり、しかけたりすることができるのだ。



↑トラップをしかけて敵を誘い込むのだ

便利なショートカット

戦闘中に武器を入れ替えたり、ボタンに振り分けていないテクニックやアイテムを使いたい場面がある。そんな時はR+Yボタンでショートカットだ!



↑実際にかなりの頻度で使用する。覚えておこう

キャラクターの分類表

	ハンター	レンジャー	フォース
ヒューマン	ヒューマー	レイマー / レイマール	フォーマー / フォマール
ニューマン	ハニュエール		フォニューム / フォニュエール
アンドロイド	ヒューキャスト / ヒューキャシール	レイキャスト / レイキャシール	

職業による特性

ハンター

攻撃力が高く、剣系の武器を多く装備できる。攻撃力・防御力・体力が成長しやすく、常に前線に出て戦う頼もしい職業だ。

レンジャー

命中率が高く、銃系の武器を多く装備できる。遠距離からの攻撃は得意だが、攻撃力は低く接近戦には向かない。序盤は扱いやすいキャラだ。

フォース

精神力が高く、テクニックに対して高い能力を発揮する。反面、攻撃力、防御力、体力が低く、敵の攻撃に対して非常に弱い。序盤はキツイかも。

種別による特性

ヒューマン

平均的にバランスの良い成長をする。武器による通常攻撃に得意で、テクニックを使うこともできる。最も汎用性のある使いやすいタイプ。

ニューマン

HP・攻撃力・防御力・命中率が低いため、武器による攻撃には向かない。反面、精神力・回避力は群を抜いている。テクニック向きのタイプ。

アンドロイド

HP・攻撃力・防御力が高く、直接攻撃型。TPと精神力はゼロなのでテクニックは使用不可。毒、マヒの状態異常を受けることがない。

キャラクタークリエイト／ハンター

HUmar／ヒューマー



ハンターの中でも、最も平均的に成長するクラス。攻撃力自体はヒューキャストより劣るが、それでも非常に高い。回復テクニックを覚えられるのが魅力。

フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）



HUnewearl／ハニュエール



ハンターの中では最も攻撃力が低いが、精神力の成長は最も高い。攻撃もテクニックも使いたいという人にはオススメ。戦いながら仲間を補助してあげよう。

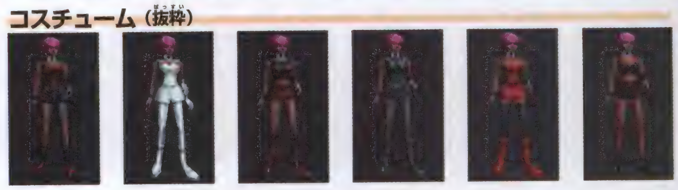
フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）



HUcast／ヒューキャスト



全キャラ中最も高い攻撃力を誇る。HP・攻撃力・防御力は、どんどん成長する。トラップを見分けることもできるため、盾役として常に先頭に立てるキャラだ。

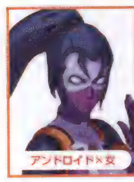
ヘッド



ボディ（抜粋）



HUcaseal／ヒューキャシール



GC版で初登場のキャラクター。ヒューキャストと同じく、前線に立つべくして生まれたキャラクターと言えよう。ヒューキャストより回避率・命中率が高いか?

ヘッド

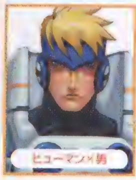


ボディ（抜粋）



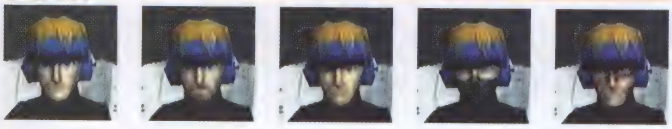
キャラクタークリエイト／レンジャー

RAmar／レイマー



命中率が高く、かなりの遠距離から敵を攻撃できる。テクニックも使えるため、後方支援として役に立つ。散弾銃系の武器なら複数同時に攻撃できるのも魅力だ。

フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）



RAmarl／レイマール



GC版で初登場のキャラクター。全キャラ中もっとも命中率が高い。反面、レンジャーの中では最も打たれ弱いキャラでもあるので、前線には出ない方がいいだろう。

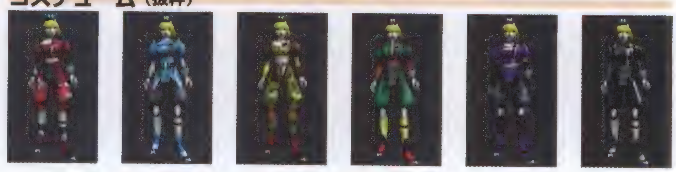
フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）



RAcast／レイキャスト

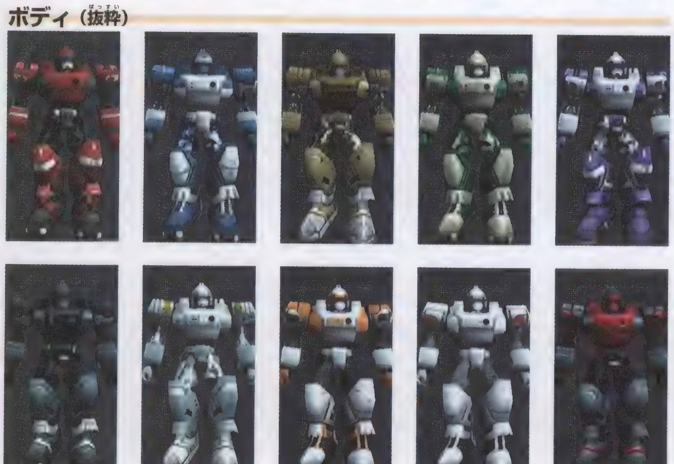


アンドロイドなのでテクニックは使えないが、防御力・攻撃力・命中力に長けていて、トラップも見分けられるため、ある程度なら前線でも活躍できる。

ヘッド



ボディ（抜粋）



RAcaseal／レイキャシール



女性らしい見かけとは裏腹に、レンジャーの中では最も高い防御力を持つ。新しい部屋に入るときには、先陣を切ってトラップを排除すると喜ばれるだろう。

ヘッド



ボディ（抜粋）



キャラクタークリエイト／フォース

FOmar／フォーマー



GC版で初登場のキャラクター。他のフォースに比べると精神力値が多少劣るが、反面、フォースの中では最も攻撃力・防御力に優れているキャラクターだ。

フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）



FOmarl／フォマール



フォーマーよりはおとるが、ニューマンに比べて攻撃力・防御力がある。精神力中心に成長はするものの、全体的にバランスよく成長してくれるキャラクターだ。

フェイス



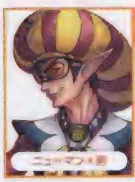
ヘアー



コスチューム（抜粋）

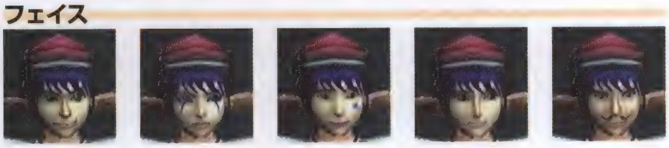


FOnewm／フォニューム



精神力、TPにすばらしい成長力を見せるニューマンは、完全にテクニック使い。特に男性は、女性に比べてモーションが早い。じっくり育てて活躍させせよう。

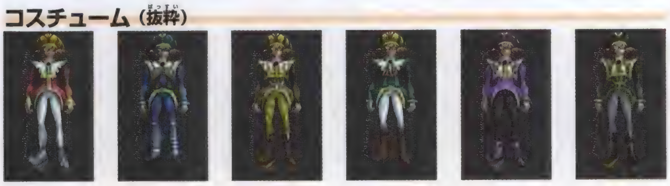
フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）

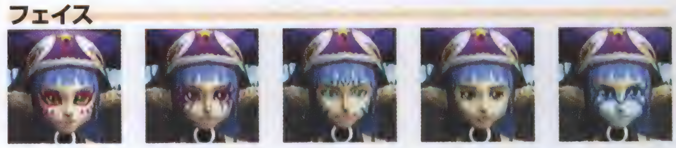


FOnewearl／フォニュエール



全キャラ中で最も精神力・TPの成長が望めるキャラクター。ただし、攻撃力・防御力・体力が低い上に、序盤では強いテクニックもないので、苦労しそうだ。

フェイス



ヘアー



コスチューム（抜粋）



PHANTASY STAR™ ONLINE ファンタシースターオンライン EPISODE I&II

キューブで初めてネットにつなぐ人のための オンラインプレイ入門ガイド

発売直前とはいえ、キューブ初のオンラインRPGとなるだけに、何かとわからないことも多い『PSO Ep.1&2』。そこで今回は、発売前に知っておきたい基礎知識と、オンラインプレイの設定やマナーについて解説していこう。

基礎知識と準備

入門ガイドということで、まずは発売前にチェックしておきたいポイントを、ケースごとにピックアップしてみた。準備の参考にしてほしい。

まずはお家のインターネット環境をチェック

最初に、現在の家のインターネット環境を調べる必要がある。わからないことは、必ずお家の人に聞いて確認しよう。家にパソコンがありインターネットにつながっていれば、比較的少ない準備ですむはずだ。

①電話回線はあるけどネットにはつながっていない

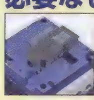
電話回線をまず確保しよう

パソコンがなくインターネット環境がない、もしくはパソコンはあるけどケーブルTVのサービスなどでネット接続している人は、まず電話回線をキューブとつなげるための準備をしよう。右の機器を準備することに加えて、新たにネット接続のためのプロバイダとの契約が必要だ。



←初めての接続でも、設定は驚くほど簡単なはず。ヘルプも充実し、初心者でも比較的楽に進めるだろう

必要なもの



モデムアダプタ 発売中 3800円



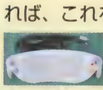
メモリーカード59または251 各1400円、2000円

あれば便利なもの



分配器 300円前後

いちいちつなぎ換えをしたくなければ、これを使うと便利だ。



キーボードコントローラ 9月12日発売予定 6800円

文字入力するときに便利。ロビーアクションができる。

＋



ウェブマネー 2000円・5000円カード または、クレジットカード

各種料金を払うために必要（くわしくは右ページ）。ウェブマネーは全国のサンクスなどで手に入る。

重要 プロバイダとの契約

プロバイダとは、ネットの世界につなぐためのサービスを行う会社。必ず契約を行う必要がある。くわしくは右ページで。

プロバイダと契約するには

プロバイダとの契約は、申し込んでから完了するまでに、郵便などのやりとりの場合、通常1～2週間はかかってしまう。もし会社や学校などでネット環境があれば、そちらから申し込むほうが早く準備できるだろう。なお、プロバイダのひとつisao.netなら、キューブから直接フリーダイヤルを使ってすぐに契約できる。その場合はかなり簡単に設定できるので、新たに申し込む場合はそれを利用するのもいいだろう。

②アナログ回線またはISDNで接続している

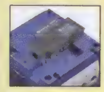
ネットの設定をそのまま使おう

家にパソコンがあり、アナログモデム、ISDNなどで電話回線を通じて接続している場合は、そのパソコンの設定をそのままキューブに移すだけでプレイ可能だ。ISDNの場合は、ターミナルアダプタのアナログポートにモデムのケーブルをつなぐことになるので、正確にはアナログ接続となる。



➡プロバイダの設定を移す必要がある

必要なもの



モデムアダプタ 発売中 3800円



メモリーカード59または251 各1400円、2000円

あれば便利なもの



分配器 300円前後



キーボードコントローラ 9月12日発売予定 6800円

＋

あれば便利なもの



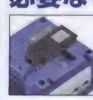
ウェブマネー 2000円・5000円カード または、クレジットカード

③ADSLなどのブロードバンドで接続している

BBアダプタ発売を待つべし

ADSLやケーブルTVなどの高速回線をキューブでも使用したい場合、モデムアダプタでは接続することができない。しかし、10月3日に発売されるブロードバンドアダプタがあれば、②と同じ方法で簡単に接続でき、しかも基本的に常時接続というメリットまであるのだ。

必要なもの



ブロードバンドアダプタ 10月3日発売予定 3800円

ADSL、ケーブルTVなどのブロードバンド回線を使い接続する。

LANケーブル

現在パソコンに接続しているケーブルと同じものを購入すればよい。

セーブに必要なメモリーカードのブロック数

各種データをセーブするにはメモリカードが必要だが、オンラインプレイを行う場合、最低でも空きが25ブロック必要だ。またキャラクタを1人増やすたびに、11ブロック追加される。最大4人までセーブ可。



←ネットワーク設定など大事なファイルを消さないように

オンラインで遊ぶためにかかるお金は3種類

『PSO』でオンラインプレイを楽しむ場合、下の3つの料金が発生し、その総額はプレイ時間や接続環境で大きく異なる。知識なしにプレイすると、高額になることも。なかでもとくに注意しなければいけないのは電話の通話料。ここでは賢く遊ぶためのノウハウを伝授しよう。

環境・組み合わせで総額は違う

ハンターズライセンス		プロバイダ料金		電話の通話料
1ヵ月600円 オンラインプレイ料金。90日間1500円のコースも選べる	＋	1ヵ月2000円前後 契約内容によって異なるが、定額コースの相場の額	＋	プレイ時間と割引サービスで変化 プレイ時間が長くなる場合は結構な額に

ハンターズライセンス　セガに払うゲーム料金

『PSO』のオンラインゲームを遊ぶときに、先払いで支払う料金。30日、90日と2つの期間から好きなほうを選択し、ウェブマネーやクレジットカードで支払う。たとえば30日間の場合、接続した日から30日有効という意味なので、その間毎日プレイしても、一切プレイしなくても同じで、30日経つと有効期限が切れ、新たに600円支払う必要がある。

HOW MUCH いくらかかる?
30日間・・・600円
90日間・・・1500円
支払はウェブマネーまたはクレジットカードで



➡クレジットカードがない人は、支払いにウェブマネーを使おう

最初の接続から30日間は無料

セガでは来年3月31日までにネットワーク接続をしたユーザーを対象に、「ハンターズライセンス30日間無料キャンペーン」を実施する。これは、初回接続時から30日間、ハンターズライセンス無料でオンラインプレイが楽しめるというもの。ぜひ活用しよう。

プロバイダ料金　ネットワークへの接続料金

もし家のパソコンがネットにつながっていたら、料金コースをかならず確認しよう。プロバイダへ支払う料金は各社・各コース内容によって異なるが、現在は2000円前後で利用時間制限なしのコースが主流。しかし、メール中心の低料金コースの場合、『PSO』を長時間プレイすることによって、逆に高い料金を払うことになる可能性があるからだ。

HOW MUCH いくらかかる?

『PSO』をプレイするなら、各プロバイダともに右のような時間無制限・定額コースに入ることをオススメする。このコースなら時間を気にすることなくじっくり遊べる。

定額コース利用時の料金比較

isao.net	定額コース1886円
BIG LOBE	使いほーだいコース2000円
@NIFTY	無制限コース2000円
SO-NET	とことんコース2000円(学割1000円)
OCN	フラットプラン1950円

無料プロバイダ

無料プロバイダとは名前どおり、接続料無料のプロバイダのこと。広告メールが届いたり、アクセスポイントが少ないといった点はあるが、『PSO』をプレイする分には影響なく利用できる。ただし契約するためにはオンライン上で手続きする必要がある。インターネットカフェや会社などで手続きができる人なら、オススメといえる。またisao.netには18歳未満に限り時間制限ありで接続料無料のキッズコースもある。こちらもネットで手続きが必要だ。

電話料金　電話会社への通話料

キューブでアナログモデムを使用してオンラインゲームをプレイする場合は、電話回線を使用して接続することになる。つまり、オンラインプレイをしている間はずっと電話料金(通話料)がかかっているのだ。料金は、月々の電話料金と一緒にNTTなどの電話会社から毎月まとめて請求される。

HOW MUCH いくらかかる?
市内通話3分8.8円
割引コース未使用時
昼間・夜間(午前8時～午後11時)
3分8.8円(1時間あたり176円)
深夜・早朝(午後11時～午前8時)
4分8.8円(1時間あたり132円)

フレッツISDNは注意

フレッツ・ISDNは、NTTの定額常時接続サービス。利用者も多いと思うが、キューブで接続する場合は注意が必要。ISDNの専用機器ターミナルアダプタにキューブのアナログモデムで接続した場合は、通常の通話扱いとなり、フレッツ・ISDNのサービス外となるからだ。他と同じく以下のサービスを利用しよう。

電話料金節約テク　プレイする時間にあわせて割引サービスを選ぼう

電話料金は、そのままではプレイするほど料金がかかってしまい、1ヵ月後に高額の請求書でビックリするケースもしばしば。そうならないためにも、下に紹介したNTTの割引サービスを利用することをおすすめしたい。自分のプレイ環境にあわせて選択すれば、はるかに安くおさえることも可能だ。まずは、自分の家がなんらかの割引サービスに入っているか確認したうえで、検討しよう。

検討するポイントは2つある。自分がプレイする時間帯と、1ヵ月あたりのプレイ時間、そして電話をかける先までの距離だ。間違えた選択をするとかえって高額になる場合もある。またどの割引サービスもあらかじめNTTに申し込みする必要があり、サービス適用開始まで少し時間がかかるので注意しよう。

おすすめの割引サービス

i・アイプラン	定額料を支払うと、同一区域内の1つの電話番号への通話が一定額まで定額料のみで利用できる
テレホーダイ	定額料を支払うと夜11時から朝8時まで2つの電話番号がかけ放題に。それ以外の時間帯は通常料金
タイムプラス	月々200円の定額料で、市内通話が昼間・夜間時間帯で5分8.5円、深夜・早朝時間帯で7分8.5円に

プレイ時間別シミュレーション

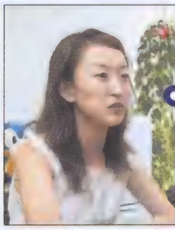
ここでは、市内通話で、通常の電話回線を使用した場合のシミュレーションをしてみよう。

●毎日夜7時から1時間プレイ
通常1日あたり176円×30日=**5280円**
i・アイプラン3000(定額料3000円で7500円まで利用可能)だと、1日あたり170円(3分8.5円計算)×30日=5100円(定額範囲内)
→3000円　差額2280円
ちなみに**タイムプラス**(定額料は200円)だと、5分8.5円計算となり、1日あたり102円×30日で**3060円(+200円)**でほぼ同じだが、これが1日3時間になると、i・アイプランでは8075円のオーバーとなり、総計**12075円**に対しタイムプラス**9180円**と、逆転現象が起きる。

●毎日夜11時から2時間プレイ
通常1日あたり264円×30日
→7920円
テレホーダイ1800(同一区域内・定額料1800円)だと、
→1800円　差額6120円
夜11時以降にプレイするなら、圧倒的にテレホーダイがお得。何時間でも1800円というのはかなりの割安感がある。

コミュニケーションのマナー 仲間集め・会話編

ここからは、ネットワークゲーム特有の、オンラインプレイ時のコミュニケーションに関するマナーやルールを、Q&A形式で解説。まずは最初のパーティ編成から。



この人に聞きました

セガ 商品広報
武田 真理子さん

➡ソニックチームを担当し、みずからも『PSO』をかなりやりこんでいる大先輩

みんないい人ばかりです

Q知らない人をパーティに誘うポイントは？

A 目的をはっきりさせることです

レベル上げをしたい、先のステージに行きたいといった、目的をはっきりさせることが大事です。たとえば自分で作った部屋の名前を「レベル上げ・森」などとしておくだけでもいいんです。目的をわかりやすく伝えることがポイントですね。最初は逆に、部屋を見て自分の目的にあったところに参加してみる、というやり方もあります。それから、自分がプレイする時間が限られてるときは、かならず最初にその旨を伝えておくことも忘れずに。

ロビーなら、インフォボードに書いておけば、知らない人が見て声をかけてくれる場合もありますよ。最初はやっぱりすごい抵抗があると思うんですよ、知らない人といきなり話すのって。でも『PSO』のユーザーは、DC版のときから本当にいい人ばかりなんです。みんなその場に集っているだけあって、受け入れ態勢が万全なので、まずは怖がらずに入っていってくれれば、きっと温かく受け入れてくれますよ。

Q会話はどんなことを話せばいいの？

A 知りたいことを聞いてみましょう

上級者は教えたがり屋さんが多いので（笑）、ゲーム中で疑問に思ったことやわからないことをどんどん聞いてみましょう。みんな優しくしてくれることは間違いありませんから。私もなぜか、ゲームの中では自分が知っていることを教えてあげたくなるんです。初めての人は、自分が転校生になった気分でいくのもいいかもしれませんね。

Qギルドカードはどのタイミングで渡せばいい？

A 最初か最後が多いですね

私の経験上でいうと、最初パーティを組んだときにシティで「よろしく！」といって渡す場合と、ボスを倒してシティに帰ってきてから、「おつかれさま～」と渡す2つのケースがありますね。



Q会話で気をつけたほうがいいことは？

A 文章にしたときの「きつさ」に注意

自分の言葉だと気づきにくいんですが、文字にすると、何気ない言葉でも意外にきつく見えることがあるんです。そこは気をつけたほうがいいですね。なるべくやさしい表現をする、とくに語尾に気をつけたほうがいいですね。

Q専門用語を知らなきゃ恥ずかしい？

A 無理に覚えなくても大丈夫

私はわからなくて、最初聞いたんですよ。「うい」とか「おK」とか。向こうは説明しづらそうだったんですけど（笑）。で、話を聞いて、納得して。「うい」って打ちやすいんだなと。わからなくても聞けばみんな親切に教えてくれるし、恥ずかしいことじゃないですよ。

Qシンボルチャットはよく使うもの？

A 使う人と使わない人がはっきりしてます

シンボルチャットは、みんなで和気あいあいと話しているときの、気持ちの表現でよく使われますね。でも連発すると画面が見えなくなっちゃうので、気をつけたほうがいいですよ。特に戦っているときは避けたほうがいいと思います。

Q嫌がらせなどにあったらどうすればいいの？

A めったにありませんけど…

悪い面ばかり想像してしまう人もいると思うんですが、本当にいい人ばかりなので、心配は無用です。でも万が一そういうことになったら、相手にせず無視するのがいちばん。GC版では新たにシンプルメールの着信拒否機能などもつきましたので、万が一の時はそういった機能を使ってみてください。

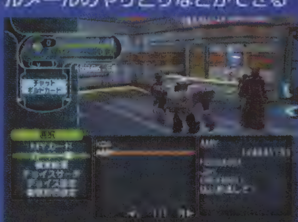


⬅武田さんはプライベートではフォースでプレイしていたとのこと。GC版ではこの新キャラで会えるかもしれないね

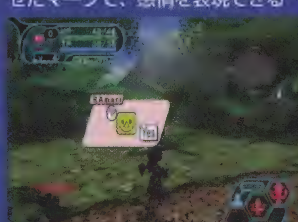
自分が転校生になった気分で行くのもいいかもしれません。

活用すればもっと楽しい 多彩なシステム

ギルドカード
カード交換した相手とは、シンプルメールのやりとりなどができる



シンボルチャット
顔部分、メッセージ部分を組み合わせたマークで、感情を表現できる



インフォボード
同じロビー内にいる相手の自己紹介などを見ることができる



ロビーアクション
キーボードがあれば、特定のキーで特殊な動きができる



コミュニケーションのマナー パーティプレイ編

パーティを組んだら、いざラグオルへ出発!! スムーズに探索を進めるために知っておきたいことをまとめたのがこちら。

「ありがとう」のひと言が大事

Qパーティはリーダーを決めたほうがいい?

A 無理に決めなくても なんとなく……(笑)

最初に決めなくても、冒険をしているとなんとなく決まっていくと思います。基本的にはレベルが高い人だったり、ハンター系のキャラが切り込み隊長としてみんなを引率していくとか。私はふだんフォースでプレイしているので、結構いつも頼っちゃうタイプなんですが。

Qダンジョン内では自由に行動していい?

A お互い声を かけあいましょう

いくら正しいルートだといってもほかの人から離れて、単独でどんどん行ってしまうのはちょっと……。行き先が分かれてしまいそうな場合は、パーティ内で声をかけあっていったほうがいいでしょうね。

ただし、戦っているときにむやみにはなしかけるとじゃまになる場合があるので、タイミングに気をつけたほうがいいですね。

Qだいたいみんなどのくらいプレイするの?

A 1時間は見ておいた ほうが……

一番最初の森のステージの場合、レベルにもよりますがボスのドラゴンまで1時間くらいですね。後半はもっと長いところもあります。

Q戦闘中、アイテムはどう分けたらいいの?

A 基本的には自由 ですけど……

ルールはとくにないのですが、基本的な考え方としては、フルイド(魔法の回復薬)系はフォースに優先してあげる、といった気配りはしたほうがいいと思います。レアアイテム探索の場合、それぞれ何が欲しいかは、最初にはっきりさせておいたほうがいいかもしれません。

でも、いきなりそれをやっちゃうと印象が悪くなる場合もあるので、難しいですよね。プレイの中で自然にそういう場面がでてきたときにできればいちばんいいんですが。たぶん、初めてオンラインプレイをして、自分でどんどんアイテムを取っているときに、あれ、これでいいのかな? と思うときがあると思うんです。その気づいたときに、黙ってないで、話をしたほうがいいですね。

大事なのは、「これもらっていいの?」という一言と、もらったときの「ありがとう」という一言。「ありがとう」といったお礼はすぐ使えるように、ショートカットに設定しておくのが基本ですよ。私の場合はショートカットに「サンキュー!」って入れてます。

Q途中でやめたくなったらどうすればいい?

A いきなりいなくなる のは失礼だけど…

探索の途中でパーティを抜けるのは、仲間にとっては戦力を失うことになるので、気をつけたほうがいいですね。どうしても抜けなければいけないときは、必ず、その旨を伝えてから別れるようにしたいですね。

できれば、はじめにパーティを組むときに、何時まで遊べるかを伝えておくのがベストです。

「はじめて」もオンラインで

Qどのレベルからオンラインプレイを始められますか?

A レベル1から でもどうぞ!!

もう、最初のレベル1からオンラインプレイで行くことをオススメします!! 人と一緒にプレイしたほうがレベルの上がりも早いですから。少しレベルが上の人に助けてもらうのが理想的です。

Qキーボードは絶対に必要ですか?

A ロビーアクションを するなら

会話は慣れればコントローラだけでもかなり早く打てるようになります。最初に「文字を打つのが遅いです」と言えば大丈夫。でもロビーアクションを楽しむなら、あったほうが楽しいことは間違いないですよ。

GC版ではちょっとした寸劇ができるくらい充実してますから。



やっぱり挨拶とお礼は基本。ショートカットに必ず設定!



➡パーティプレイで自分勝手な行動は禁物。チームワークが大事だからね

2つの『PSO』どっちを買う?

発売が目前に迫った『PSO』。じつはモデム同梱の有無で、2種類のパッケージがある。自分の家の環境に合わせて選ぼう。



⬅ソフト単体の通常版。「RPGがみんなでできる?」というコピーが付いているのが特徴だ



⬅こちらはモデム同梱版のパッケージ。買ったその日からオンラインプレイが楽しめるのだ

カレンダーに貼ろう！

Nintendo DREAM は月2回刊
Vol.76は9月21日発売！

『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』



『スターフォックスアドベンチャー』



「セガ魂」連動アイアイシール









メモリーカードシール



ファンタシースターオンライン
ファンタシースターオンライン
PHANTASY STAR ONLINE
PHANTASY STAR ONLINE
PSO Ep I&II
PSO Ep I&II
ふぁんたしーすたーおんらいん
ふぁんたしーすたーおんらいん

GCソフトのタイトルシール（プラスティックケースの背面に貼ろう）

NINTENDO GAMECUBE
レッスルマニア X8

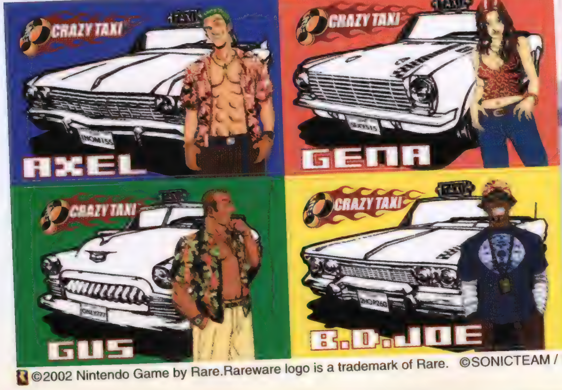
NINTENDO GAMECUBE
キャプテン翼～黄金世代への挑戦～

NINTENDO GAMECUBE
ファンタシースターオンライン エピソード1&2

NINTENDO GAMECUBE
18 WHEELER

NINTENDO GAMECUBE
ディズニースポーツ スケートボーディング

Vol.74「セガ魂」Hit Maker対戦勝利記念『クレイジータクシー』



今号のトップは4人対戦もできる怪獣版スマブラ(!?)『ゴジラ 怪獣大乱闘』から。ついに発売の『スタフィー』、『やきゅつく』攻略もヒートアップ!!

新作ソフトガイド

NEW SOFT PREVIEW

徹底攻略!!



巨体が踊る!! 迫力の怪獣バトル

新旧人気怪獣総勢11体

ゴジラシリーズの怪獣たちが乱闘を繰り広げるアクション。ゴジラを始め、キングギドラやアンギラス、デストロイアなど総勢11体＋隠し怪獣が登場する。怪獣たちの操作は簡単で、細かいコマンド入力は不要。放射熱線や引力光線などの必殺技もガンガン繰り出せるぞ。



体力／攻撃ゲージ
緑が自キャラの体力。下の攻撃ゲージをためると必殺技が繰り出せる

⬆ビルなどは盾代わりに使える。パワーアップアイコンを取り、ゲージをためて必殺技で攻撃！

⬇シリーズでおなじみの怪獣たちが暴れまくる。パンチ、キック、投げ、必殺技で激闘を展開！



ステージは全8種類

日本はもちろん、外国や宇宙船で壮絶バトルを展開！

- 東京
- ロサンゼルス
- 大阪
- 怪獣島
- サンフランシスコ
- ロンドン
- シアトル
- 宇宙人のマザーシップ

攻撃ゲージをためて必殺技で反撃



ゲームモードも多彩

ゲームモードは右の6種類が用意されている。宇宙人ヴォルタークが洗脳した怪獣たちと死闘を繰り広げるものから、2～4人の対戦、街を破壊しつくすものなど、多彩な遊び方ができるぞ。なかでも、どデカい怪獣たちが4体入り乱れて戦うバトルロイヤルは迫力満点だ！

アドベンチャー	1匹の怪獣を選び、宇宙人が操る怪獣たちと戦う
VS	CPUやプレイヤー同士で、1対1で戦う対戦
バトルロイヤル	最大4匹での大乱闘。勝敗はKO数で決定する
チームバトル	1対2、または2対2のチームバトルが楽しめる
ディストラクション	2～4人でビルを壊しまくり、その得点を競う
サバイバル	一定の体力で何匹の怪獣を倒せるかに挑戦できる



圧巻!! 4体が生き残りをかけるバトルロイヤルモード









ゴジラ

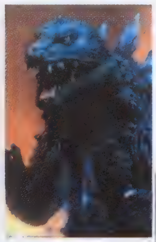
GCに現る



➡この映画の中のゴジラを3Dポリゴンで忠実に再現しているのだ

ゴジラは2タイプ登場





⬆2000'sは大きく鋭い背びれが特徴。頭部や爪の鋭さも目立つ



➡やや丸い頭部が特徴の90's。背びれも小さめに表現されている

破壊の化身としてよみがえった
ゴジラ90's



ラゴス島に生息していたゴジラザウルスが未来人の手によってベーリング海に運ばれ、核廃棄物の影響で怪獣化した姿。その後、原子力潜水艦を襲ってさらなるパワーアップを遂げる。鋭い爪や牙、長いしっぽ、口から吐く放射熱線が強力だ。



2000年7月16日に北海道納沙布岬に上陸。根室市街を破壊後、茨城県東海村や東京都新宿区などを破壊。攻撃を受けると必ず反撃する凶暴な性格だ。



⬆ステージにある建物や物を使い攻撃することも。ゴジラが列車を手にキングギドラに襲い掛かる

よりシャープに野性味を増した
ゴジラ2000









⬅互いにゆずらぬ一進一退の攻防。生き残るのは果たして!?

史上最大、夢の対決が実現

怪獣大乱闘

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ゴジラ 怪獣大乱闘
発売元	アタリ
発売日	12月
価格	5800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定

ゴジラを迎え撃つ強力怪獣軍団

ここからはゲームに登場するゴジラの強力なライバル怪獣たちを紹介。どの怪獣も個性的な攻撃方法を持ち、ゴジラの前に立ちふさがる。映画では実現できなかった夢の対決もGC上で再現できるのだ。



➡バトルロイヤルモードでは映画では絶対実現しないような豪華な顔合わせも可能!!



➡3つの首から吐き出す引力光線は、どんなものでも粉々にしてしまうパワーを持っている

ゴジラ最大のライバル
キングギドラ





⬆3つの首を腕のように使って、相手の怪獣を持ち上げることも可能なようだ



⬆未来人が遺伝子操作で作りだしたペットが核実験の影響で突然変異を起こした怪獣

悪のサイボーグ怪獣
ガイガン



Mハンター宇宙星雲人が、地球侵略のために送り込んだサイボーグ怪獣。鋭いカギ爪、胸部の回転カッター、目から発射するレーザーなど、まさに全身が兵器。一度はゴジラ、アンギラス連合に敗れるが、メガロとともに再び地球侵攻に挑む。





⬅遠距離、接近戦ともに強力な武器を持つガイガン。全身兵器のサイボーグに勝つことはできるのか!?

バトルリプレイ キングギドラVSガイガン

悪の怪獣として名高い2体の夢の対決。ガイガンに一方的に攻められるキングギドラだが、強力な引力光線を食らうとサイボーグとはいえガイガンにも致命的なダメージが!?













特別企画 副編高島の 極私的ゴジラランキング

最近のゴジラのことはよく知りませんが、ビデオもない昔、ゴジラのオールナイト一挙上映に行くほど熱心だった時期もあったような…。古い記憶を呼び起こして、個人的なランキングを挙げてみました。作品は順当かもしれませんが、BGMはちょっとマニアックにセレクト。伊福部メロディも好きで、ＬＰ(古ッ!!)まで買っていました…。

好きな作品BEST3	1	キングコング対ゴジラ	ゴジラ勝つか、コング勝つか。子供向けじゃない最後の娯楽大作。というか悪ノリしすぎ
	2	モスラ対ゴジラ	もっとも美しい「モスゴジ」は、埋立地からの登場シーンが最大の見せ場。幼虫に負けた
	3	ゴジラ対メカゴジラ	冒頭いきなりゴジラとアンギラスの対決シーン。そこにもう1匹のゴジラが!?（下に続く）
好きなBGM BEST3	1	メカゴジラ現る!!	対峙する2体。放射能火炎を受けたゴジラの皮膚の下から、鋼のボディが!!（ここで流れる）
	2	怪獣大戦争マーチ	佐竹雅昭の入場テーマといったほうがいいかも。映画はつまらなかった
	3	スーパーXのテーマ	平成ゴジラ第1作に登場する、超カッコイイ自衛隊の最終兵器「スーパーX」。当然負ける

すばやい動きの暴君竜
アンギラス



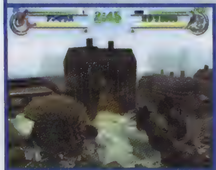
➡無数のしびれとげの付いたしっぽの強力な一撃がゴジラを襲う!!



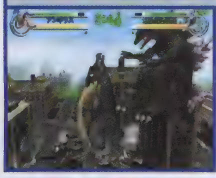
ゴジラが大阪城で最初に戦ったのがこのアンギラス。基本的には4本足で歩行するが、戦闘時には2足歩行し、俊敏な動きで相手を攻め立てる。

アンギラスVSゴジラ2000 バトルリプレイ

見かけによらず、すばやい動きでゴジラ2000を翻弄するアンギラス。重心が低いので、ゴジラ2000の攻撃もなかなか当たりにくいのでは?











空の大者
ラドン

一度はゴジラにより倒されるが、ファイヤーラドンとなってよみがえった。翼からの衝撃波に加え、復活後は口から熱線を放射するから攻撃がある。

⬇復活を遂げたファイヤーラドンの吐く熱線が、一度は負けたゴジラを襲う!!







⬅カギ爪のついた足で、重そうなゴジラの巨体を軽々と持ち上げることも!!

突然変異モンスター
デストロイア





⬅⬆ゴジラを葬った兵器オキシジェンデストロイヤーにより、さらに凶暴進化。攻撃的なフォルムは他の怪獣を寄せ付けない威圧感を持っている

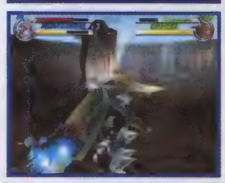
水中の酸素を一瞬にしてなくしてしまう恐しい兵器「オキシジェンデストロイヤー」の影響を受け、太古の未知の生物が急速に進化した姿。プランクトンのような体から完全体へと進化を続けていく。ミクロオキシゲンでどんなものでも分解してしまう。

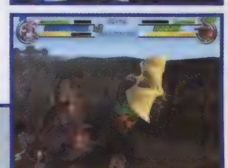
ラドンVSデストロイア バトルリプレイ

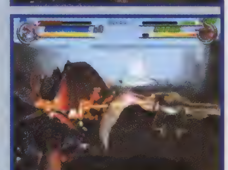
身の軽さをいかし空を自由に飛びまわり、デストロイアに的確にダメージを与えていくラドン。このままデストロイアは敗れてしまうのか…!?













地球防衛軍も登場

ゴジラ映画にはやはり欠かせない地球防衛軍。ディストラクションモードに登場するのだろうか。





海底王国の守り神
メガロ

⬇➡角から発射するレーザー光線と口から発射する地熱ナパーム弾を武器として、さらに両手のツメがドリルとなって敵を攻撃する





もともとは海底王国シートピアの守り神だったが、人類の核実験により王国の一部を失ったシートピア人が、地上侵略を目的に送り込んだ怪獣。人類が作り出したサイボーグ「ジェットジャガー」と死ャを繰り広げる。ゴジラとは2度にわたり対戦するもあえなく敗れる。

From TV animation ONE PIECE

トレジャーバトル! Treasure Battle!

ルフィ海賊団ゲームキューブで大暴れ!!

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!	ジャンル	チーム対戦アクション
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人用
発売日	今秋	メモリーカード	4ブロック
価格	6800円		

2対2のチームに分かれてお宝争奪バトル

TVアニメやコミックで人気の「ワンピース」がゲームキューブに登場！「ステージのどこかにあるお宝を見つけ出し、自分のチームのゴールへと運ぶ」という明快なルールの下、人気キャラたちが2対2のチームに分かれて、お宝をめぐってのチームバトルを繰り広げるのだ。



↑お宝を相手が持ってる場合は奪い取るのだ



↑お宝を持ったら自陣のゴールまで急げ！



船が到着すれば勝利だ!!

←ゴールにお宝を置いたら船の到着を待つ。船が到着しなければ勝ちにはならないので注意！

個性豊かな技の数々を完全再現

本作では「トゥーンシェード」というCG技術を用いて、アニメのように色鮮やかなグラフィックで各キャラが繰り出す技を再現。ド迫力の必殺技も完全再現されているのだ。





↑両腕を後方に伸ばしたあと、その腕を一気に縮めながら掌抵を放つルフィの必殺技だ



↑クリマ・タクトによる強烈な一撃！

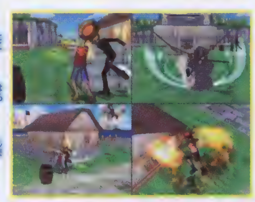


↑敵を吹き飛ばすほどの威力を持つゾロの大技

原作の世界観を活かしたバトルステージ

本作でのお宝争奪バトルのステージとなるのは、原作の持つ世界観を活かしたオリジナルの4つの島。春・夏・秋・冬の名を持つこれらの島では、季節に合ったさまざまなステージでバトルができるのだ。

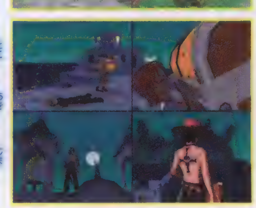
常春島



常夏島



常秋島



常冬島



最大4人での同時プレイが可能!!

本作では画面を4分割しての最大4人同時プレイが可能。友達とチームを組んで熱いバトルを繰り広げることができるのだ。なお、多人数プレイのときは自分の好きなキャラで自由にチームを組むことができるようだ。



↑2人プレイのときは画面が上下に2分割される



↑最大4人の対戦プレイが楽しめるのだ

原作にはない組み合わせも登場のゲームオリジナルチーム

本作の1人プレイでは、決められたキャラ2人で編成されたチームを選んでゲームを進めていく。これらのチームの中には、ゾロ&エースチームなどの原作では見られなかった組み合わせのチームも登場するのだ。



←原作にも登場したチームだ



↑多彩な技で相手チームを倒すのだ



←コンビネーションがカギとなる

ルフィたち以外のキャラも使用可能に!?

本作ではルフィたち以外にも、アーロンやバギーなどの東の海の猛者たちも参戦することが下の写真より判明。しかし、これらのキャラがプレイヤーキャラとして自分の手で操作できるかはまだ不明なのだ。

アーロン&ドン・クリーク



↑クリークとアーロンの最強チーム結成か？

バギー&アルビダ



↑原作でもチームを組んだ2人

ルフィ&ビビチーム

遠距離攻撃が得意!?

伸びる手足を使い戦うルフィと孔雀スラッシャーを使うビビのチームは、中〜遠距離でのバトルを得意としそう。長いリーチを生かして相手チームを寄せ付けずに戦うこともできそうだ。



モンキー・D・ルフィ

「ゴムゴムの実」の能力者で伸びる手足を使った武術を得意とする。



ネフェルタリ・ビビ

アラバスタ王国の王女。パワーの弱さは武器の手数や飛び道具で補おう。



↑お互いに相手をフォローしながら戦おう

ゾロ&エースチーム

攻撃力バツグンの2人組

攻撃力の高そうな2人が揃う、ゾロ&エースチーム。お宝を手に入れたら近づく相手チームをなぎ倒しながら、一気に自陣のゴールへと向かうこともできそうなチームだ。



ロロノア・ゾロ

世界一の剣豪を目指す3刀流の剣士。多彩な剣技で敵を圧倒する。



ポートガス・D・エース

ルフィの兄で「メラメラの実」の能力者。炎を使った攻撃を得意とする。



↑サンジに攻撃をかわされた（？）エース

ナミ&サンジチーム

愛の力(?)で勝利をめざす

棒を使って戦うナミと強力な蹴り技を持つサンジのチーム。リーチはあるがパワーに劣るであろうナミを、サンジの愛の力と多彩な蹴り技でフォローしながら戦うと良さそうだ。



ナミ

ルフィ海賊団の航海士。棒術を得意とし、クリマ・タクトで気象をも操る。



サンジ

ルフィ海賊団のコック。コックの命である手を守るため蹴り技だけで戦う。



↑地面には飛んでいるサンジの影も映っている

ウソップ&チョッパーチーム

コンビネーションはバッチリ!

高い射撃能力を持つウソップと、さまざまな形態に変身できるチョッパーのチーム。逃げ足の早いウソップを、チョッパーの変身能力でフォローするという戦法を用いると良さそうだ。



ウソップ

ルフィ海賊団の射撃手。持っている巨大なハンマーは実はハリボテ。

トニートニー・チョッパー

「ヒトヒトの実」を食べたトナカイ。人型や獣型に変身できる。



↑画面後方には変身したチョッパーの姿が



ツアーモードでアイテムゲット キャラをカスタマイズして育成も!?

ＧＣ初となりそうなゴルフゲームが登場。本格的なゴルフを楽しめるのはもちろん、数多くのキャラクタと多種多様なアイテムで、お気に入りのキャラをカスタマイズさせる要素もあり、ゴルフと育成の両方を同時に楽しめるのだ。モードはツアーモード、4人でスコアを競えるストロークプレイ、2人対戦のマッチプレイ、ミニゲームの4種類がある。



↑コース種類もかなり色々あるようだ。コース全体に降り積もっている白いのは雪？　湖とか凍ってたりするのだろうか？

アイテムの効果でライバルに勝つ

ツアーモードでは、プレイをしていくと使えるキャラクタが増えたり、アイテムがもらえることがある。アイテムの性能や効果に関しては現在不明だが、画面から感じとれる雰囲気では何かの能力を秘めているようで、ツアーを勝ち抜いていくために必要なものとなりそうな予感。4人で遊べるストロークプレイのときに、アイテムを使えば、有利に戦える!?

天候の変化がある？

右の画面をよく見ると雪が降っているのがわかるはず。さまざまな気候の条件下でのプレイが想定できる。雨の中でのプレイも…。





↑虹色に光りながら飛んで行くレインボーボール。名前からすると凄い効果がありそうだ



↑このアイテムは雷クラブ。周りに放電しているようだが、やはり電撃の音が？　効果があるとしたら飛距離が伸びそう

↓一転しておもちゃのようなトイクラブ。はたしてその性能はいったい…





↑一般的なツアーモードの試合風景。左上の数字は現在プレイ中のホール数を示している？

わいわいゴルフ

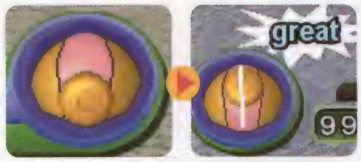
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	わいわいゴルフ
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売日	11月
価　格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1~4人用
メモリーカード	10ブロック

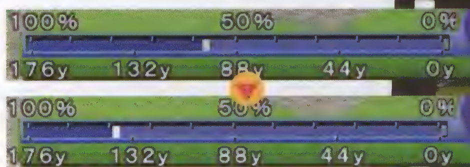
本格的なゴルフの醍醐味とアイテム収集を

Cスティックを使って、リアルで気持ちいいショットを楽しもう

ボールの打ち方は感覚的にしっくりくる、Cスティックを手前に引いて上に押すといったもの。Cスティックを手前に引くと画面下のパワーゲージが増えていき、一定量貯まったらインパクトを合わせて打つ（Cスティックを上に倒す）。スティックを上に押すときに、まっすぐ押すと良いショットに、逆に変な方向に倒してしまうと飛距離が伸びないショットになるのだ。



⬆下に引き、画面上のスティック中心周辺の帯のような範囲の間に納まる形で上へまっすぐ押すのだ。



⬇一定量のパワーが貯まったらタイミングよくCスティックを上に倒してショット。パワーは0%から100%まで自由自在に調整できる



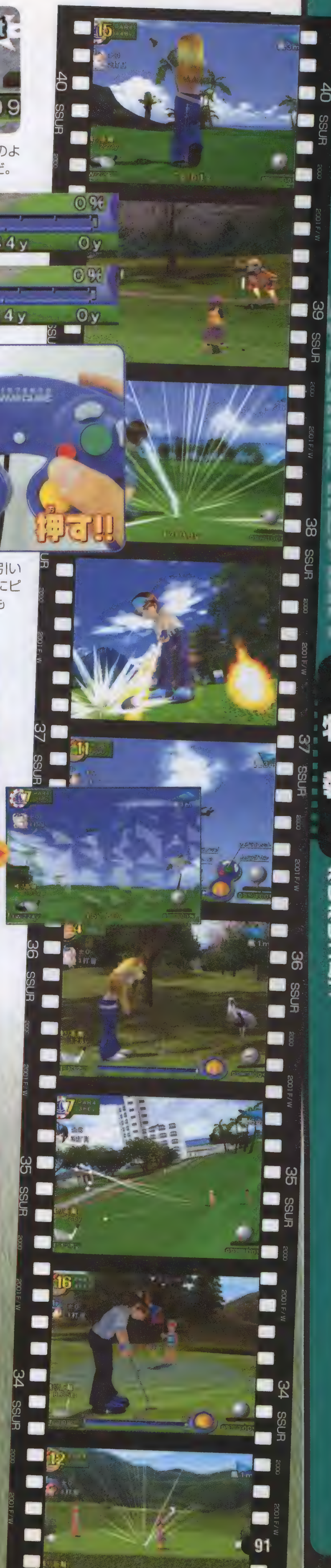

⬆Cスティックを手前に引くと、矢を引き絞るかのように力を貯め、ショットの準備。ここからパワーゲージが貯まり始める



⬆コントローラーの使い方は上の通り。手前に引いて押すという打ち方が実際のゴルフのイメージにピッタリ。ショット時には下の写真のような演出も



⬆いいタイミングで打てると画面上に『NICE SHOT』の文字が表示される。そして球を追いかける視点で、ショットの結果がわかる

⬆特に法則性はないようだが、ときおりこのような6分割連続スチルのようなショット映像が表示される。また場合によっては、右上画面のように打った球がこちらの画面を突き破るような表現になることもある

個性的なゴルファーが君を待つ!!

最初に使えるゴルファーは決まっていて、ゲームを進めていくうちに選択できるゴルファーがどんどん増えていく。それぞれ長所や短所など様々な特徴を持っていて個性的。アイテムの組み合わせによるカスタマイズができ、かなり自由度の高いシステムとなっている。



⬆若い子に人気の若手アイドルグループのメンバー

⬆アマチュア時代から活躍。頑張り屋でナタデココ好き

⬆学生ゴルフチャンピオンの女子大生。大企業の社長令嬢

プレイヤーを助けるキャラがいる?



⬅このプレイヤーにつかず離れずいる人たちの正体は一体？



⬆見た感じ、どうみてもキャディーさんに見えるのだが…。ロ、ロボット？

通じての育成要素が楽しめる!!

TGS目前!! 遊べるパーティーゲームを予習して、思いきり楽しもう



TGS体験向け特別企画!!

発売日も決定した『SMB2』は、東京ゲームショウのセガブースにもプレイアブル版で出展予定。そこで今回は、パーティゲームを中心に、それぞれの遊び方のコツを伝授。会場に行く前に読んでおけば、スムーズにゲームが楽しめること間違いなし!!

アイアイミニタオルGet!!

セガブースでこの『SMB2』をプレイすると、アイアイのミニタオルがプレゼントされる。欲しい人は早めにチェックしとこう。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スーパーモンキーボール2	ジャンル	パーティーゲーム
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月21日	メモリーカード	2ブロック以上
価格	6800円		

モンキードッグファイト

編チェック　シューティング　パイロットになりたい人に

おサル同士が空を自由に飛びまわり、バルカンとミサイルを武器に激しいドッグファイトを展開。画面4分割で、最大4人対戦が可能。ライバルを照準にとらえてロックオンし、ミサイルを撃ち込もう。みごと撃墜すれば高得点につながるぞ。



↑戦闘機さながらに、強力な武器を手に、大空を飛び回る!!

おサル空中決戦!!

パイナップルミサイルで追撃!!

ロックオンされた!! ロックオンされると「ミサイルアラート」が出る。追ってくるミサイルをかわそう



ライバルをロックオン ライバルを照準にとらえて赤くなったときにミサイルを発射。自動的に追撃する



操作のポイント

最初はミサイルをかわすのは難しい。Rボタンで減速して方向転換するテクが有効だ。

←ライバルとの位置関係は、高度やレーダーなどでわかる。またパイナップルでミサイルの補給、バナナでヒットポイントの回復ができる

モンキーテニス

編チェック　アクション(テニス)　チームプレイが得意な人に

ダブルスで4人同時プレイも可能な本格的テニス。簡単な操作でボールの打ち分けが可能。キャラごとにモーションは異なるが、特性はみな同じ。好みのおサルで戦おう。ダブルスではチームプレイを心がけよう。

ダブルスで4人プレイも



☆はスマッシュチャンス!! ☆マークで打ち返せば強力スマッシュが

操作のポイント

スピン、スライスだけでなく、Xボタンでロブを織り交ぜると効果的だ。

↓テニスをするのもボールの中!! なのだ





↑華麗なショットが決まるとリプレイが

モンキーボード

編チェック　レース

激流にチャレンジしたい人に

最大4人で競う川くだりレースは、L、Rボタンだけを使うという、ひとあじ変わった操作感覚が特徴。深く押せば大きく漕ぐので、交互にリズミカルに操作すると同時に、コースによって力を加減するテクも重要なのだ。



川の流れに身をまかせ、ボートをコントロール

L、Rボタンでオールをこぐ

左右を使い分けたオールさばきでうまくコーナリングするのが大きなポイントだ



操作のポイント

ボタンを深く押しこむほど大きく漕ぐので、加減に注意。



↑ライバルと差がついても、アイテムを使ってじゃまをすれば、逆転のチャンスはあるのだ

➡4人対戦は4分割画面でプレイ。キャラの下のバーがオールを漕ぐ強さを表している

モンキーショット

編チェック　ガンシューティング

てきぱき仕事をこなす人に

照準を操作して続々と現れるエネミーを撃ち落とし、得点を競うガンシューティング。連続してヒットさせるとボーナス得点が入る。一画面で最大4人同時プレイが可能だが、混乱して自分の照準を見失わないようにすることがポイント。敵の攻撃は撃ち返さないとダメージを受けるので注意。

弾切れとライフに注意

むやみに弾を撃つと弾切れとなり、リロードに時間がかかる。またエネミーを撃ち逃すと、弾を受けてライフが減る。



➡こんな巨大な、ボス級のエネミーも登場する。強敵だが、連続ヒットさせてボーナス得点を狙うチャンスでもあるのだ

次々に迫り来るエネミーを撃ち落とせ!!



⬅ダメージをくらってしまった!!

操作のポイント

ボタン連打せず、確実に狙って撃つほうがいいだろう。

モンキーレース2

編チェック　レース

スピードとスリルを求める人向け

最大4人同時プレイが可能な、超ハイスピードレース。前作にもあったパーティーゲームだが、コースの一新はもちろん、自分より前のおサル全員を攻撃できるミサイルなど、強力な新アイテムの追加で、バトルはますますヒートアップ。ギリギリまでタイムを削るタイムアタックも健在。本格的なレースゲームにも負けないクオリティだ。



⬅⬇COM操作のキャラも含めて8人のレースも楽しめる。アイテムの使いどころが勝敗を分けるカギなのだ

新アイテム追加でますますデッドヒートが白熱!!



操作のポイント

スティックを手前に倒して減速することを覚えておこう。

モンキーファイト2

編チェック　アクション

ストレス発散したい人に

パンチでライバルたちをステージからはじき落とし、そのポイントを競うゲーム。ためパンチと、Cスティックによるパンチ操作が前作から大きく変わったポイント。慣性のついたキャラの操作もちょっとしたコツがあるぞ。



パンチでライバルをはじき落とせ!!

操作のポイント

Cスティックならパンチを出したい方向に直接出せるのだ。

⬅シンプルなシステムだがかけひきがアツイ

編のオススメゲームは?

TGSでは一部をのぞいたパーティゲームと、メインゲームをプレイ可能。どれを遊ぶか迷うところだけど、参考までに、編集部のオススメランキングを紹介。



⬅初心者でもゴールが決まりやすい「〜フットサル」

オススメランキング（8月25日現在）

1	モンキーフットサル	ルールが簡単なので手軽に遊べる。テンポのいい展開と、ゴールの気持ちよさが人気。
2	モンキーファイト2	相手をぶっとばしたときの爽快感と、なかなかあたらないパンチが絶妙のバランス。
3	モンキーボウリング2	せかたま対戦に備えてランクが上昇。動くコースなどで、腕の差に関係なく楽しめる。

若き日の伝説超人と新世代超人が夢の対決



キン肉マンII世 second generations 新世代超人vs伝説超人

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	キン肉マンII世～新世代超人vs伝説超人～	ジャンル	格闘アクション
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月中旬	メモリーカード	2ブロック使用
価格	6800円		

現在出場が予定されている新旧14人の超人たち

このゲームではキン肉万太郎をはじめとする新世代超人と、若き日のキン肉マンたち伝説超人との対決が可能。出場選手を一挙公開だ！

オヤジたちには負けられない 新世代超人

28年ぶりに甦った悪行超人に立ち向かう若き超人たち。伝説超人たちの子供世代にあたる。

伝説の血をひくニュージェネレーション



キン肉万太郎

キン肉マンの一人息子。格闘技には興味がなかったが、悪行超人たちとの戦いを通じて、仲間と正義のために戦うことを決意。超人界のニューヒーローだ！

←父の技、キン肉バスターも使える



ケビンマスク

父はロビンマスク。己の強さを追及し、群れるのを嫌う一匹狼。



チェック・メイト

悪魔超人に育てられた戦闘マシーン。現在は正義心を持つ超人に。



ガゼルマン

ヘラクレス・ファクトリーの一期生で腰の強靭さには定評あり。



セイウチン

万太郎を兄貴と慕う。格闘技センスはあるが本番に弱い面も…。



テリー・ザ・キッド

父はテリーマン。気性が激しいが、万太郎のよきライバル的存在。



ジェイド

ブロッケンJr.に弟子入りし、厳しい訓練に耐えた心やさしき戦士。

必殺奥義(フェイバリットホールド)はバトル中にカットインされド派手な演出に

ゲーム中は各超人が持つ必殺奥義(フェイバリットホールド)も完全に再現。万太郎の「マッスルミレニアム」をはじめ、迫力のエフェクトのカットインが入り、試合の臨場感を盛り上げる。流れるような技の攻防は見ているだけでもおもしろい。



➡ロングホーンで相手に突進し、頭上に吹っ飛ばす

バッファローマンの「ハリケーンミキサー」



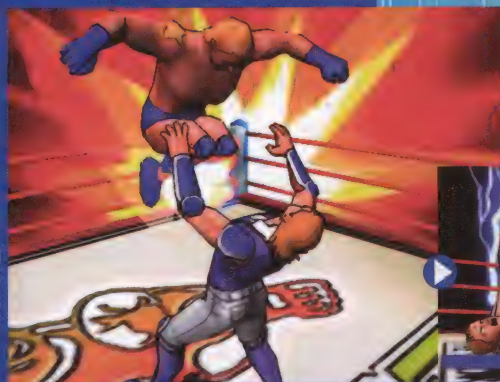
セイウチンの「アイスロックドライバー」

➡パワーファイターならではの必殺技。脳天からまっ逆さまに落ちていく、オリジナルパイルドライバーだ

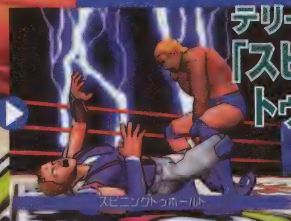


万太郎の「マッスルミレニアム」

⬆ロープのリバウンドを利用して相手の背骨にヘッドバットを決め、その勢いのまま反対側のロープへ叩きつけるすさまじい技だ



➡テキサスコンドルキックで相手を倒していき…



テリーマンの「スピニングトゥホールド」

⬅伝家の宝刀で相手の足をねじりあげていく。テリーマンならではの技だ

全盛期のパワーを見せてやる 伝説超人(レジェンド)

度重なる地球の危機を救ってきた伝説の超人たち。彼らの現役時代の勇姿を完全再現だ！

伝説として語り継がれる最強の超人たちが復活



キン肉マン

キン肉星の王家に生まれるが、豚と間違えられ地球に捨てられる過去を持つ。大王になった現在は恋人のビビンバと結婚し、万太郎を授かる。真のスーパーヒーローだ。

⬅キン肉王家に伝わるマッスル・スパーク



ロビンマスク

誇り高い完成されたテクニックはNo.1。リーダー的存在。



サンシャイン

「II世」では悪魔超人魂を次の世代に引き継ぐためd.m.pを結成。



テリーマン

キン肉マンの親友で、過去に2回タッグを組んだ経歴を持つ。



バッファローマン

1000万パワーを持つ元悪魔超人のリーダー。ロングホーンは命。



ブロッケンJr.

厳しい修行を経て、人間から超人に。絶対にギブアップはしない。

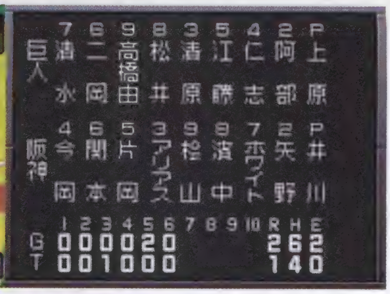


ラーメンマン

かつては残虐超人だったが、正義超人屈指のテクニシャンに。

発売日決定!! シーズンオフは『ベスプレ』で野球を楽しもう





ベストプレープロ野球

GBアドバンス

タイトル	ベストプレープロ野球	ジャンル	プロ野球シミュレーション
発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1～2人
発売日	10月25日	備考	GBA専用通信ケーブル
価格	5800円		

3つの遊び方が楽しめるゲームモード

プロ野球の監督となって試合を行い、その結果を記録、集計していくのが楽しいプロ野球シミュレーション『ベストプレープロ野球』。今回紹介する3つのモードでは、それぞれ違ったプロ野球の楽しみ方を堪能できるのだ。



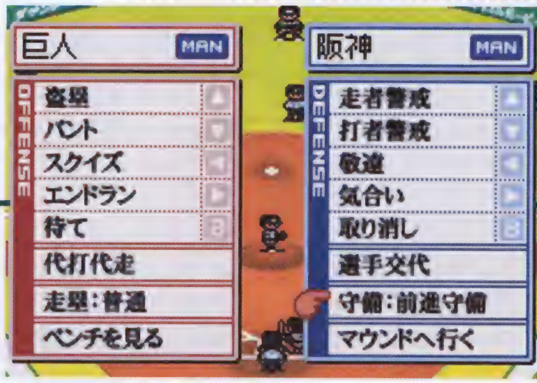
↑プロ野球全12球団ごとに、3つのモードが自由に設定できるぞ

監督となって選手に指示が出せる MANモード

プレイヤーが試合中に直接選手に指示を出せるMANモード。オフェンスとディフェンスで指示内容が異なり、しかも実際の野球の監督と同様に、試合中に指示を出せる場面はごく限られている。じっくりと戦略を考えて、プロ野球の監督気分をリアルに味わいたい人向きのモードなのだ。

攻撃時の指示

盗塁やスクイズ、エンドランの奇襲系指示と、確実性が重視されるバントや「待て」の5種類の指示が出せる。ほかにもチャンス時の代打代走や、走塁の積極性を設定できるぞ。



守備時の指示

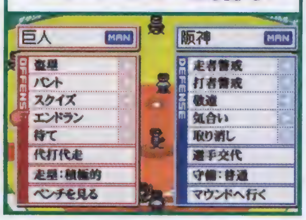
守備時は、大まかな守備陣形以外は投手への指示のみできる。足の速い走者やクセ者の打者を警戒したピッチングが可能。1塁が空いている状態での敬遠で勝負を避けたり、反対に投手に気合を入れて、ピンチ脱出の手助けができる。

1アウト1塁のチャンス



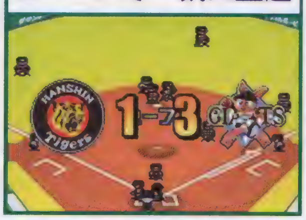
↑1塁にヒットの清水を置いてバッター二岡。いろんな作戦が考えられるが…

エンドランを指示



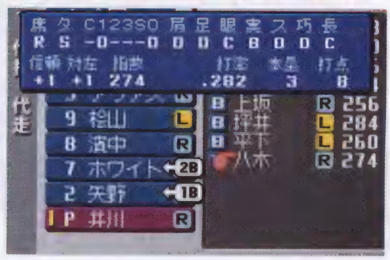
↑プレイヤーが選んだのはエンドラン。内野ゴロでも併殺を免れることができる

2ベースで一気に生還



↑二岡が2ベースを放った。早くからスタートを切った清水は一気にホームへ

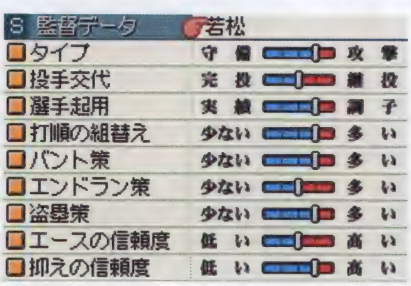
選手交代時期も重要!!



↑選手への指示だけでなく、やっぱり監督の醍醐味は選手の交代時期!

監督データを設定してコンピュータに戦わせる COMモード

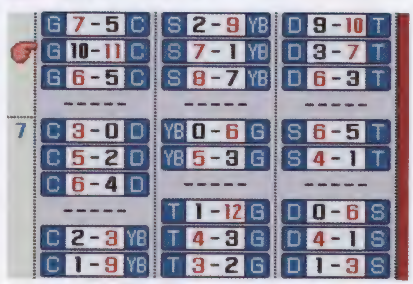
プレイヤーがあらかじめ設定した監督データに基づき、コンピュータが監督となって指示を出すモード。9つのパラメーターを設定するだけでいろんな監督パターンができる。例えば、手堅く勝ちたい場合には、できるだけバント策を多くする、なんてことも簡単にできるのだ。



↑各項目はレベル設定が可能。1つのパラメータを少し動かしただけでも、監督の戦略は変化する。好きな監督のデータを主観で入力し、実際の采配と比べてみるのも面白いかも

試合結果のみが瞬時に表示される SKPモード

試合結果のみがすぐに表示されるモード。毎試合、すぐに結果を見ることもできるし、いきなりペナント全試合を消化してその年の優勝争いを占うこともできる。データをいじって翌年の優勝予想をしたり、FAなどでの有望選手獲得後のシミュレーションをしたりと、いろんな遊びが可能。



↑ある選手が○○チームに移ったらとか、○○選手がケガをしなかったら…とかいろんなｉｆが楽しめる。短い時間で来期の予想も簡単にシミュレートできるぞ

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2

ただクリアするだけじゃない!! 何度も楽しめる冒険システム

GBアドバンス			
タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	価格	4800円
発売元	ナムコ	ジャンル	コスプレRPG
発売日	10月25日	プレイ人数	1人用

通常クエスト

プレイヤーの遊び方で いろんな冒険が楽しめる

メインストーリーの合間におこなえるちょっとしたクエストは、プレイヤーの行動次第で自動的に生成される。例えば、最初に受けた依頼をクリアするために必要なアイテムを入手した時点で、次の冒険の入口が開き、新たな冒険がはじまるなど、ちょっとしたことで冒険の展開が変化するのだ

このシステム「因果クエストジェネレータ」で、あらかじめ作られたクエストではなく、プレイヤーごとにオリジナルのクエストが楽しめる。クリアしても、何度もプレイしたくなること間違いなしだ！

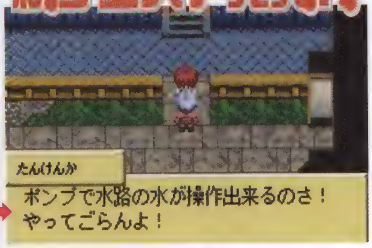


➡冒険の拠点レグニアの街でクエストの依頼発生



➡依頼通り、ポンプの修理をしていると…

新クエスト発見!!

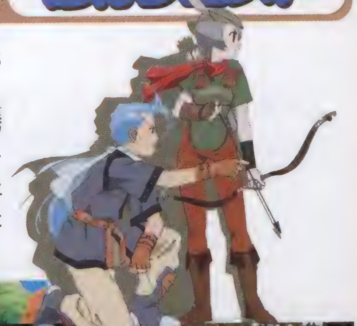


⬆ポンプ修理後、水路の水を操作して進む新クエストが発生。水路の先にまた新しいクエストがあるかも

修行クエスト

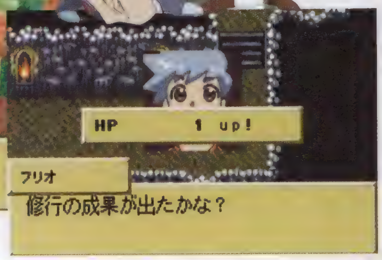
「テイルズ オブ」キャラが 主人公のLVアップに協力

クエストにはさまざまな種類がある。そのなかの1つが修行クエスト。『テイルズオブ』シリーズキャラに誘われて修行に同行し、うまくクエストをクリアしていくと主人公の能力が上がっていく。シリーズファンには、たまらない演出だよね！





⬆『～ファンタジア』の主人公クレスから修行クエストのお誘いが。主人公のレベルアップを望むのであれば、クレスに素直について行こう



⬆クレスが見守るなか、漆黒の坑道にいる敵を倒して修行成功。修行の成果として能力が上がったぞ

メインストーリー

「テイルズ オブ」キャラを 探し出し、謎を解いていく

クエストのほかに、もちろん物語の柱となるメインストーリーがあるぞ。世界を救うために各時代から召喚された『テイルズオブ』キャラに何かの不穏な力が働き、おかしな様子になっている。かれらを助けて仲間にしたり、ときには敵対して戦っていくうちに物語の全貌が明らかになるはず。すべての原因である不穏な力の謎を解き、主人公が住む世界に平和を取り戻そう。



⬆『エターニア』のヒロインであるファラを捜索しているという、同じく『エターニア』登場キャラのレイス



様子がおかしい

⬅優れた格闘技術を持つファラが簡単にさらわれてしまうことはなかなか考えられないが…

ファラを探せ!!

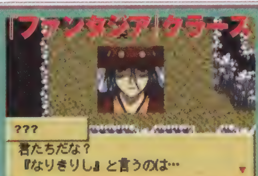


➡ファラを発見。でもなんだか様子がおかしい…。案の定、このあと戦闘に突入するのだ

新たに判明した『テイルズオブ』キャラ

上で紹介した以外にも、『テイルズオブ』シリーズキャラが多数登場する本作。その魅力的なキャラクタをピックアップして紹介。

『ファンタジア』クラース



⬆『～ファンタジア』に登場した召喚士。目の下に見えるイレズミは精霊を召喚するさいの障壁用の紋様

『ファンタジア』すず



⬆『～ファンタジア』に登場したくノ一。戦闘では忍術を使って多彩な攻撃を繰り出すことができそうだ

『デスティニー』ルーティ



⬆『～デスティニー』に登場。「レンズ」を求めて世界中を旅してまわる、お金にシビアなレンズハンター

『エターニア』チャット



⬆『～エターニア』に登場。大海賊の子孫で海賊にあこがれる少女。華奢な身体にコンプレックスをもつ

GBアドバンス	
タイトル	メタルガン・スリンガー
発売元	アットマーク
発売日	9月27日
価格	5200円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用



大陸横断鉄道 アイアントレイン

荒野を走る鉄の塊



METALGUN SLINGER

巨大な車両がそのままステージに

荒野を走る巨大機関車の車両が、そのままステージになっている「アイアイトレイン」ステージ。車両は2、3階建ての入り組んだ構造で敵の移動要塞と化している。主人公ビリーは車両の屋根と車両内部を行き来しながら、先頭車両を目指す。ボスは強敵、マイナー・マイナーだ。



➡敵のベルノグラに乗っ取られた列車を奪還せよ!!



➡殺人鬼にして最高額の賞金首、マイナー・マイナー

第3のガンアーツは空を舞う"イヌワシ"

野生動物の動きをモチーフに、簡単なコマンド操作で攻守にわたって活用するアクション、ガンアーツ。今回はアイアントレインステージで初めて使用可能となる「イヌワシ」を紹介。空中宙返りと連携した強力攻撃が可能となる、華麗なガンアーツだ。



⬇ジャンプしながらそのまま下方向へ3段ショットを2回発射!! やや高度なテクだ

ジャンプしながら撃つ!! 空中3段ショット



⬆ジャンプしながら、射程の広い3段ショットを2連続発射。段差のある場所などで、すばやく敵を急襲できる





⬅イヌワシのガンアーツ装着時は、ジャンプはすべて前方宙返りとなり、高さや飛距離が飛躍的にアップする

必殺攻撃 スーパーガンアーツ

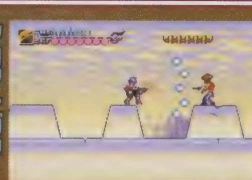
使用制限があるが、強力な必殺攻撃となるスーパーガンアーツ。イヌワシ装着時は、ピンチを回避するときに使うと効果的なタイプだろう。

空中全方向射撃



⬆回転しつつ360°にショットを乱射

ショットガン



⬆前方に光弾が拡散する強力ショット

メタルガン・スリンガー ガンマン列伝

FILE 03 フェイ



ビリーにメタルガンを与えた謎めいた女性。ホークとともに行動し、ビリーたちを陰から支える。17歳とは思えないほどの落ち着きを持ち、またすべての秘密を知る唯一の存在らしい。

Monster Farm ADVANCE 2

モンスターファームアドバンス2 ™

GBアドバンス			
タイトル	モンスターファームアドバンス2	ジャンル	育成シミュレーション
発売元	テクモ	プレイ人数	1～2人用
発売日	10月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

第1作の助手、ホリィが帰ってくる!

第1作で主人公をサポートしてくれた助手のホリィ。今作では、そんな彼女が大物ブリーダーに成長!!

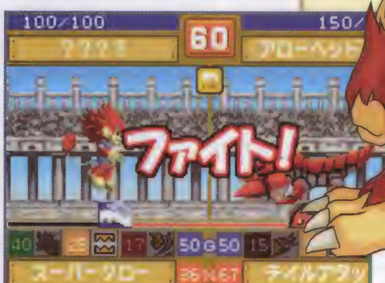


←当時はまだ新米だった彼女。どんな関わりになるのか楽しみ



相棒のガルゥとともにエージ島最強のブリーダーを目指せ!

舞台は前作と同じくエージ島。主人公はモンスターの相棒「ガルゥ」を始め、さまざまなモンスターを育てて最強のブリーダーを目指すことになる。新モンスターも続々と登場するようだぞ。



⬆バトルは前作同様、モンスターに指示を出して展開



主人公の相棒 ガルゥ

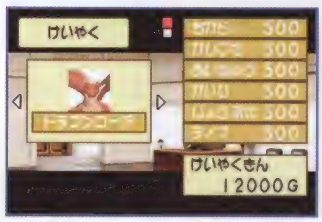
今回の主役的モンスター。鋭いツメや長いしっぽをいかした攻撃技を持っている

トレーニングではコーチの使い方が重要に!

今作ではモンスターのトレーニングにつけるコーチに、複数のトレーニングを担当させることが可能。さらにコーチは、育成モンスターをコーチ登録する以外に、街で雇うこともできるように。これらのシステムを活かし、効率よくモンスターの能力を伸ばしていくことが重要になりそうだ。



⬆トレーニングでモンスターの能力をアップ



⬆街でお金を払ってコーチを雇うことができる

⬇あらゆるトレーニングにコーチをつけて育成



2人のライバルと育成を競って物語が展開

『2』には主人公のライバル的な2人のブリーダーが登場する。1人はスゴ腕と噂されるカヌート。もう1人は新米のハンターだ。ストーリーは彼らとの対決を軸に展開。互いに競い合い、ブリーダーの腕を磨いていくのだ。



謎のスゴ腕ブリーダー カヌート

ブリーダーとして有名らしいが、正体は謎に包まれている。主人公に興味を示し、対決を挑んでくるぞ。



新米の熱血漢 ハンター

主人公と同年代の新米ブリーダー。熱い性格をしており、主人公に強い対抗意識を持つ。



←熱く語りかけてくるハンター

遺跡を探検してモンスターの秘密を解き明かす

今作では新たに、エージ島に点在する遺跡を探検できる新要素がプラスされている。遺跡にはエージ島のモンスターに関する、たくさんの秘密が隠されているらしい。相棒とともに探検し、新たな種族を生み出す手がかりやモンスターたちの進化の秘密など、謎を解き明かしていくのだ。



⬆遺跡はフィールドを歩いて探索する。アイテムが見つかることも



➡遺跡は密林や岩山など、さまざまな場所に存在。相棒の能力で解除するような仕掛けもある!?

前作のデータを引きついで遊べる仕掛けもアリ!

『2』では前作のプレイデータを引きついで遊ぶことができる。具体的な内容はまだわからないが、引きつぎプレイならではの、特典が用意されているはず。持っている人は今から準備しておくとオイシイかも!?



でじことといっしょにお店を経営！

デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション

GBアドバンス			
タイトル	デ・ジ・キャラット　でじこミュニケーション	価　格	4800円
発売元	ブロッコリー	ジャンル	シミュレーション
発売日	10月18日	プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応		

ゲーマーズのお店を切り盛りするにょ


デ・ジ・キャラット（でじこ）



↑お掃除をしてお店がきれいになっていれば、当然お客さんもよろこんでくれる。ただ物を売っていればいいってワケじゃないのだ

キャラクターグッズを売るお店「ゲーマーズ」の店長になって、お店を切り盛りしていくのがこのゲームの目的。店員であるマスコットキャラのデ・ジ・キャラット（でじこ）たちといっしょに、商品の仕入れから販売、お店の掃除まで、お店を繁盛させるためにいろんなことをしなくてはいけないのだ。お店にいる間には、でじこたちと会話することもできるぞ。



↑お店の中にはでじこたちのほかに、人形のような格好のお客さんがいっぱい。グッズを買ってもらうためにがんばるのだ！



←仕入れのときは、もうけやその商品の人気を考えないとダメ。仕入れの個数も重要！



↑うさだに言葉を教えているところ。これで会話をしたときに、この言葉を使ってしゃべりかけてくることもある



←ぷちこも、がんばってます。誰が何をやるかも店長が決めるのだ

お話してるといろんなことが起こるにゅ

でじこたちと会話をしていると、ときどきイベントが発生して、イラストを見ることができるぞ。このイベントはゲーム中の1年を通して起こり、お店の中ででじこたちがケンカするものや、うさだが浴衣を着たりと、その数も豊富。一度見たイベントは「アルバム」に保管されるので、これを集めるのも楽しみの1つなのだ。このイラストはキャラクター原案を担当したコゲどんぼ氏と、人気アニメーターの渡辺明夫氏の2人が担当している。


プチキャラット（ぷちこ）


↑でじこにちょくちょく話し掛けることで、こんなイラストが見られるのだ



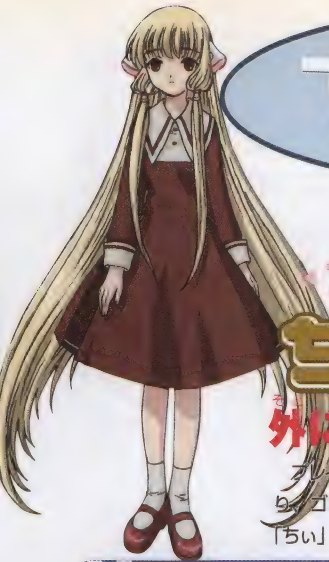
↑ときにはミニゲームイベントが起こることも。クリアすればごほうびに何かある！…かも？

↓いつもはメイド姿のでじこが、体操服姿を披露！　いろいろなきせかえ姿を楽しめそうだ



キュートなきせかえも

 　※画面は開発中のものです。



ちょびっツ
Chobits
for GameboyAdvance
・アタシだけのヒト・

ちぃがお出かけできる場所を大公開！！

GBアドバンス			
タイトル	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト	価格	5800円
発売元	マーベラスエンターテイメント	ジャンル	シミュレーション
発売日	9月27日	プレイ人数	1人用

ちぃ出かける

外に出ていろんなコトを覚えよう

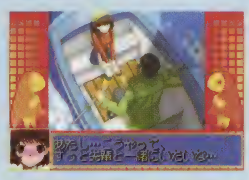
プレイヤーは主人公・本須和秀樹となり、ゴミ捨て場で拾った人型パソコン「ちぃ」にいろんなことを教えてあげるという内容の本作。今回は、ちぃを連れてれてお出かけできる、アニメでもおなじみの9つの場所を紹介するぞ。



⬆他のキャラクタと話をしていると、こんなふうに、ちぃが話していた言葉の意味を聞いてくることがあるぞ

1. ブランコのある静かな場所　公園

原作では清水先生が落ち込んでブランコをこいでいたのがこの公園。大きな池にあるボートに、ちぃが乗りたがることも。



⬆裕美ちゃんとデート中…とはいってもこのイベントは秀樹の妄想

2. 主人公・秀樹の住むアパート　ガブ城ヶ崎

秀樹の住むアパートで、隣には親友で同じ予備校に通う新保が住んでいる。管理人の日比谷さんは、優しくてとても美人。



⬆ちぃといっしょに生活していると、こんなことも

3. パソコンにくわしい男のコの家　国分寺邸

新保の知り合いで、パソコンに詳しい中学生・稔くんの家。秀樹はパソコンに詳しくないので、ここによく相談に来る。



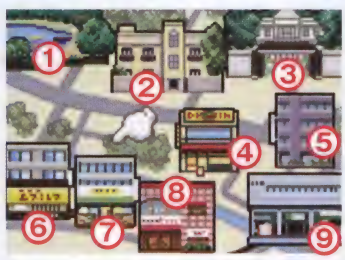
⬆お金持ちの稔くんは何台もの人型パソコンを持っている

4. みんなの待ち合わせ場所　DUKLYON

町のファーストフード店。誰かと待ち合わせといったときによく使うところだ。



⬆稔くんと待ち合わせ。この2人が会うときはパソコンの話題だ



5. 美人講師・清水先生が待つ　関予備校

秀樹が新保といっしょに通っている予備校。ここの講師は若くて美人の清水先生だ。



⬆ちょっと大人の先生には、いつもからかわれっぱなし

6. 秀樹のバイト先の居酒屋　よろこんで

優しくて気さくな店長と、その娘でとってもかわいい高校生の裕美ちゃんが出迎えてくれるぞ。



⬆いつも明るい裕美ちゃんも、パソコンの話になると暗い顔をする

7. あの本が置いてある　山谷書店

ちぃが大好きな絵本が売られているお店。その絵本にちぃが関心を持つのには、何かワケありのよう。



⬆とても高い本なので、貧乏浪人生の秀樹には痛い出費

8. ちぃのバイト先のお菓子屋さん　チロル

町のお菓子屋さんで、扱っているのは欧風菓子。店長の植田さんはとても優しくて親切な好青年だ。



⬆以前はパソコンと結婚していたという植田店長だが、今は…

9. 秀樹思い出の場所　駅前

北海道から上京してきた秀樹が初めて都会の雰囲気に触れた場所。パソコンを売っているお店もここにある。

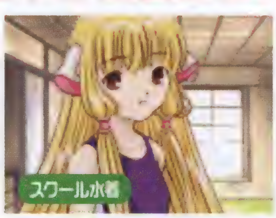


⬆町の中にはパソコンを連れて楽しそうに行き来する人がたくさん

服を手に入れるとちぃが衣装がえ！

ちぃ着がえる

いろんな人たちと出会い、話をしていると、ちぃの着られる服をくれることがある。この服をもらって部屋に帰ると、ちぃがその服に着替え、画面に出てくるときの格好もきちんと変わるのだ。だいたいのものは原作の話に沿った服だが、中にはオリジナルのものも用意されているぞ。



スクール水着

⬆マニアックなスクール水着。みんなで海に行くイベントで着ることに



浴室

⬆浴衣姿のちぃ。紺色にシンプルな模様のオーソドックスなタイプ



チロルの制服

⬆チロルでバイトするときに着る制服。お菓子屋さんらしい服だ



GBA

9月6日
発売中

伝説のスタフィー

発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	マリンアクション		

得意技のスピンアタックで海のらんぼうものたちをやっつけながら、テンカイ目指してスタフィーが大冒険！

たいへんたいへん！ 天界の王子様が海に落ちちゃった!!

ある嵐の日、空の上にある王国・テンカイから、王子様のスタフィーが海に転がり落ちてしまった。再びテンカイに戻るために、スタフィーは冒険に出発！ ところが、大嵐が起きたあとの海には乱暴者がいっぱいで、とても危険な場所になっていた。テンカイまでの道のりは、サンゴショウやちんぼつせんなど、変化にとんだステージばかり。お星様の形をしたスタフィーの体型を生かした独特のアクションを使いこなし、海で暴れる乱暴者たちをやっつけながら冒険を続けていこう。


➡テンカイまではるか遠い道のり。行く先々で出会った仲間に協力してもらいながら、ステージをクリアしていく



スタフィーと仲間たち

スタフィー
大嵐によって海に落ちてしまったテンカイの王子様。いつまでもテンカイを留守にしておくわけにはいかないので、早く帰らないと！

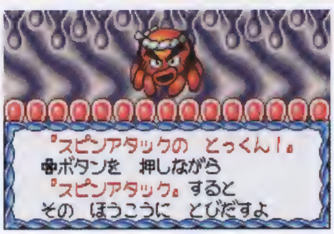
キョロスケ
サンゴショウで出会った、スタフィーと一緒に冒険をする仲間。いつもは地面にもぐっており、必要なときは冒険のヒントをくれる。

ロブじいさん
海の長老。海に落ちてきたスタフィーを助けてくれた人物。テンカイへ戻る方法を探すスタフィーに、冒険の基礎知識を教えてくれる。

マーメイド
サンゴショウで出会う人魚。いつもは貝殻の中に隠れているが、貝殻に触れると出てきてそこまでの経過をセーブしてくれる。

スタフィーのアクションを覚えよう!!

テンカイに戻るためには、海と地上の両方でスムーズに移動できなければいけない。また、襲いかかってくる乱暴者たちに対抗するワザも必要だ。そこで、ここでは冒険中によく使うことになるスタフィーの代表的なアクションをチェック！ しっかりマスターして、冒険に役立てよう。



⬆新しいアクションを教えてくれる仲間もいるぞ

スピンアタック

Bボタンを押すと、体を回転させて体当たりで攻撃できる。敵を倒すだけでなく、通路を塞ぐブロックを壊すのにも使えるぞ。ただし、連続して使いすぎると目が回って、しばらく動けなくなるので注意しよう。


⬅邪魔なブロックはスピンアタックで壊して進もう


➡スピンアタックで行く手を阻む敵を蹴散らせ！


⬅調子に乗って回りすぎると、目を回してしまうぞ

がんばりおよぎ&だっっしゅ

水中ではAボタン、地上ではBボタンを押しながら移動すると、素早く動ける。また、がんばりおよぎ中は一部のブロックを動かすこともでる。





じゃんぷ

地上でAボタンを押すとじゃんぷできる。じゃんぷ中にAボタンを押しっぱなしにすると、パラシュートのようにゆっくり下りられる。また、だっっしゅ中にじゃんぷすると、普通より高く飛ぶこともできる。これらのテクニックを使えば、普通のじゃんぷでは届かない場所にもラクラク届くぞ。


⬆Aボタンを押し続ければヒラヒラと空を舞える

海のあばれんぼうたちをやっつけろ！

スタフィーの行く先々では、海の乱暴者がたちがいろいろな悪さをして、みんなを困らせている。スタフィーにも襲いかかってくるので、邪魔をするやつらは必殺のスピンアタックでやっつけながら進んでいこう。しかし、ステージが進んでいくと、登場する敵もトゲで体を守ってスピンアタックを止めたり、弾を撃って遠距離から攻撃してくるようになり、簡単には倒せなくなってくる。何も考えずに突進するのではなく、それぞれの敵の特徴をよく調べて、じょうずに戦っていこう。



←普段は隠れていて、いきなり襲ってくる敵には要注意！



←鎧で身を守り、一撃では倒せない敵もいるぞ

敵を連続でやっつけると……

スピンアタックで3匹以上連続して敵をやっつけると、しんじゅが出現する。しんじゅを5個集めるとスタフィーの元気を回復できるので、ダメージを受けたときこそ、敵を倒して回復チャンスを狙おう。



←5匹以上連続で敵を倒すと大きいしんじゅが出現！

ボス敵の弱点を探せ！



ステージ2以降には、そのステージを仕切っているボスがいる。これらのボスとの戦いでは、それまでのスタフィーの元気に関係なく、お互いに5ポイントずつの体力が設定された特殊な戦闘モードになる。ボスは硬い殻で身を守っていたり、帽子でスタフィーの攻撃を防ぐなど、普通の敵にくらべるとかなりダメージを与えにくくなっている。しかし、どのボスにもかならず弱点はあるので、冒険中に得られる情報をもとにして、うまく戦おう。





←下半身は硬そうな殻で覆われているボスだが

←上半身なら攻撃が有効。ボスごとの弱点を見抜こう

ボーナスゲームを探そう！

ステージによっては途中にある部屋でミニゲームを楽しめることもある。ミニゲームの種類はいろいろあるが、基本的な操作方法はみんな同じなのでルールを覚えるのは簡単。クリアするとしんじゅを少しもらえるので、ミニゲームがある部屋を見逃さないようにステージのすみずみまで探索しよう。



↑ミニゲームは特定の部屋に隠されているのだ

〜ボーナスゲームをちょっぴり紹介〜

タツノコキャッチ

画面内を反射しながら飛び回るタツノコたちを、画面下にあるトゲに当たらないようにキョロスケを左右に動かしてキャッチするゲーム。キャッチに成功すると点が入り、ミスしないでノルマの点を稼ぐとゲームクリアとなる。



←タツノコがトゲに当たるとミスになってしまうぞ

ぐるぐるサングラス

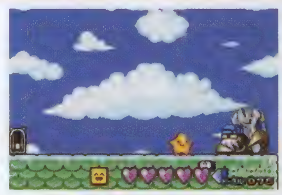


➡弾を当てた瞬間に、一瞬だけ中身が見えるのだ

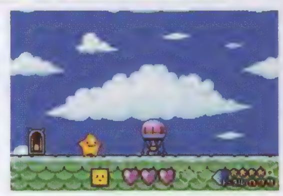
スタート時に4つのカンのどれかにサングラスが隠されるので、制限時間内にカンを壊してサングラスを見つけるゲーム。間違ったカンを壊した場合はミスになる。また、カンを撃つ弾の数にも制限があるので注意しよう。

乗り物に乗って秘密のステージへ

特定のステージには、乗り物が隠されている。これらの乗り物を手に入れると、空を飛んだり地中に潜ることができるようになり、今まで行けなかった秘密の場所に行くことができるようになるのだ。ちなみに、秘密の場所はしんじゅがたくさん落ちている、ボーナスステージのようなもの。いちど手に入れた乗り物は次のステージに進んでも持ち越されるので、ステージ2で見つけた乗り物がずっと先のステージで活躍、なんてこともあるぞ。



←乗り物は普段はあまり行かない場所に隠されている



➡乗り物は特定の場所でだけ使用できるのだ

〜こんな乗り物に乗れるのだ〜





←ききゅうに乗ると、空を自在に飛びまわれる。トゲに当たらないようにうまく空を漂って、しんじゅを集めよう





➡地中を掘り進むもぐらタンク。勝手にどんどん進んで行くので、進む方向をコントロールして地底を探検するのだ

ステージ6までの内容を紹介

スタフィーの冒険の最終目的地であるテンカイにたどりつくには、いくつもの海を越えていかなければならない。今回は全部で9つのステージのうち、ステージ6までのストーリーを紹介していこう。各ステージの攻略のポイントや、最後に登場するボスの倒し方のヒントなどもいっしょに掲載しておくので、ゲームを遊ぶときの参考にしてほしい。また、ステージ6までに登場する3種類の乗り物も紹介しているので、忘れずに見つけ出そう。



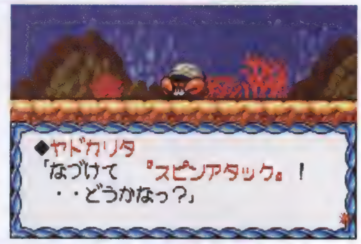
↑各ステージの最初にストーリーが説明される


↑ステージごとにいろんな仕掛けが待っている

ステージ1 ロブのどうくつ

冒険に備えて、動き方の練習!

冒険のスタート地点はロブのどうくつ。ここはこれからの冒険に備えて、基本的な動き方を学ぶ場所。まずは移動方法をマスターし、その後でスピンアタックを教えてもらおう。ここをクリアするころには、すっかり基本操作を覚えているはずだ。



↑看板を見て操作方法を学ぼう

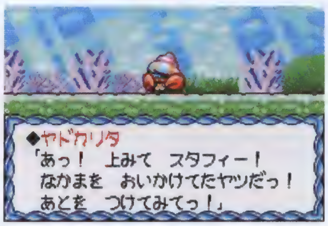

↑ヤドカリタからスピンアタックを教えてもらうのだ


↑出現する敵も少しだけ。戦いの練習をしておこう

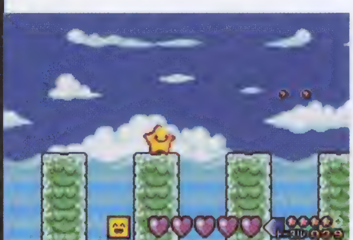
ステージ2 サンゴショウ

キョロスケを助けてあげよう

ヤドカリタの案内で、サンゴショウへ連れて行ってもらったスタフィー。しかし、この海にいるはずのヤドカリタの仲間のキョロスケが、悪いヤツに追いかけられて行方不明になっているようだ。さっそく悪いヤツの後を追って、キョロスケを助けに行こう。



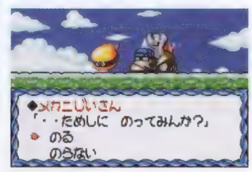
↑悪いヤツの後をつけて、キョロスケを探そう


↑正解のルートはひとつ。どの水路を選ぶ?


↑水路をつまらせている物を壊して先に進もう

ききゅうを忘れずにもらっておこう

ステージ2では、ひとつめの乗り物である、ききゅうを手に入れられる。水路をつまらせているヤカンとツノガイを壊した後でないと行けない場所に隠されているので、これをヒントに探してみよう。



↑メカニじいさんに会い、課題をクリアできればききゅうをゲット

VS ボンボーン カラから出ている上半身を攻撃

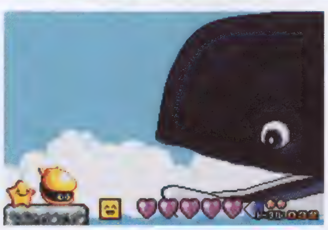
キョロスケのあこがれの人をさらった悪いヤツ。高速回転しながら体当たりで攻撃してくる。下半身はカラで覆われているので攻撃が通じないが、上半身は無防備。ダッシュで相手の頭上にまわり、上から攻撃だ!


↑ダメージを与えると、動き方が変化するので注意

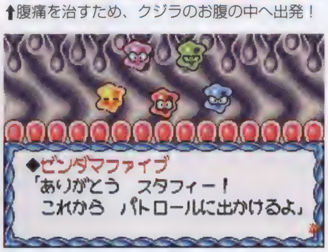
ステージ3 ザショウクジラ

クジラの腹痛の原因は?

世界中の海を旅しているというザショウクジラに話を聞けば、テンカイへの帰り方がわかるかも? しかし、ザショウクジラに会ってみると、腹痛で話を聞ける様子ではない。どうやらバンキロスという悪者がお腹の中で暴れているせいで苦しんでいるようだ。


↑腹痛を治すため、クジラのお腹の中へ出発!


↑動く壁に挟まれないように奥へ移動しよう



↑ゼンダマを助けて悪者退治に協力してもらう

スピンアタックがパワーアップ!

ステージ2では、タコのチュータにスピンアタックの特訓をしてもらえる。特訓後はスピンアタックのスピードが速くなり、硬いブロックも壊せるようになるので、移動できる範囲が広がるのだ。


↑特訓後のスピンアタックなら、きつい流れの逆方向に移動できる

VS バンキロス 壁のトゲを利用して倒そう!

ザショウクジラのお腹の中で暴れて腹痛を起こさせていた魔物。全身がトゲに覆われていてスピンアタックが通用しないので、壁際で突進をかわし、壁と衝突して苦しんでいる隙に攻撃を当てよう。

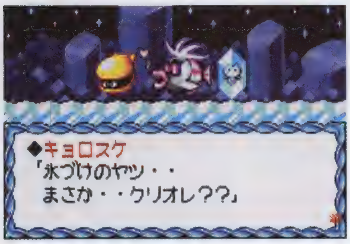

↑壁にぶつかって痛がっているときが攻撃のチャンス

STAGE ステージ4 氷の海

氷づけにされたクリオレを助けよう

ザショウクジラを助けたスタフィーたちは、氷の海へと送ってもらった。そこにはクリオレという仲間がいるはずだったのだが、ボエールンという魔物に氷づけにされてしまったらしい。まずはクリオレたちを探し出し、氷を溶かす方法を見つけなくては！


↑氷の上は滑りやすいので移動の際は要注意！



↑クリオレたちは氷づけ。どうやって助ける？


↑壊せるブロックを見極めて迷路を突破しよう

スピンジャンプを覚えよう

ステージ3でスピンアタックの特訓を受けたとき、スタフィーはスピンジャンプというワザも使えるようになっている。ステージ3はずっと水中なので気がつかなかったが、ここからは新ワザも使っていこう。


↑水面で十ボタン右＋Bボタンで勢いよく水から飛び出せるぞ

VS ボエールン お供を倒しておびき出せ

クリオレを氷づけにして、氷の海を支配していた魔物。戦闘になるとまずはお供の魔物を使って様子見をする。このお供を全部倒すと、画面横から突進してくる。ここが唯一の攻撃チャンスになるぞ。


↑攻撃するときは必ず後ろから。前面は防御が堅いぞ

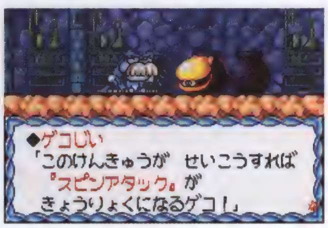
STAGE ステージ5 ふかい海

盗まれた楽器を取り戻せ！

氷の海に平和を取り戻したスタフィーたちは、突然現れた謎の魔物の力によって、ふかい海の底に飛ばされてしまった。脱出方法を探しているとウォーツァルトに「盗まれた楽器を取り返してほしい」と頼まれる。その楽器には魔物を退ける力があるそうだが……。


↑楽器を盗んだ犯人はボスのブランタン一味

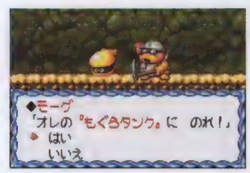

↑真っ暗な部屋では仲間をつつくと明るくなる



↑スピンアタックを強化するチャンスもある

もぐらタンクをもらっておくのだ

2つ目の乗り物であるもぐらタンクは、このステージ5で入手できる。入手場所は、画面が動く方向を変化させるパネルがある広間から行ける部屋のひとつ。ちょっと見つけにくいが、頑張って探してみよう。



↑モーグに会って課題をクリアすれば、もぐらタンクは自分のもの

VS ブランタン 子分を倒さず、親玉を攻撃！

ブランタンは子分のブランコを引き連れて登場。ここでブランコを倒してしまうと、ブランタンの姿が見えなくなり、攻撃が当たらなくなってしまう。ブランコの間をすり抜け、ブランタンを直接狙い撃ちしよう。

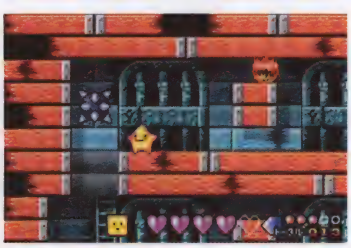

↑ブランタンが完全に姿を現さないと攻撃が当たらな

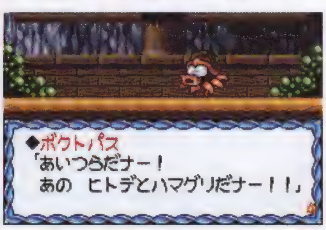
STAGE ステージ6 ちんぼつせん

イルカの兄弟を助けてあげよう

やっつけたブランコに道案内をさせてふかい海を脱出したスタフィーたちは、不気味なちんぼつせんを発見。そこで出会ったイルカのドルフィーに話を聞くと、彼女の妹たちが牢屋に閉じ込められているらしい。隠された牢屋のカギを見つけて、姉妹を救い出そう。


↑牢屋を開けるのに必要なカギは全部で4つ


↑船の中には危険なトラップがいっぱいある



↑姉妹を助けると、怒ったボスが追ってくるぞ

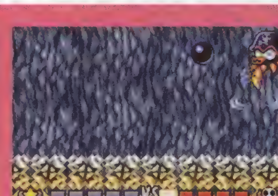
3つ目の乗り物、なまずボートをゲット！

ステージ5のもぐらタンクに続き、ステージ6ではなまずボートを手に入れるチャンスがある。イルカの姉妹を救出した後、ボクトパスから逃げている途中で入手できるので、ステージをくまなく調べてみよう。


↑他の乗り物と同じく課題をクリアすれば自分のものにできる

VS ボクトパス ガードのうすい下半身を狙え！

お気に入りの帽子をかぶって頭をガードしているので、上からの攻撃はまったく通用しない。口から吐き出してくるスミの弾をよけながら接近して、ボクトパスの下に回りこんでから攻撃してダメージを与えよう。


↑上から降ってくるスミは、画面下にいると避けやすい

GC
9月12日
発売予定

18WHEELER

エイティーン ホイーラー

発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	レース		

巨大なアメリカントレーラーを走らせるレースが登場。迫力のドライブ感とともにゲームモードの詳細を報告するぞ！

18輪トレーラーでハイウェイをぶっちぎる超重量レース!!

18輪装備のモンスタートレーラーを疾駆させる通快なレース。一般車両とは異なる、長大なトレーラーを運転する臨場感は圧巻だ。車体を見下ろす視点と運転席の視点で、迫力満点のドライブを満喫できるぞ！

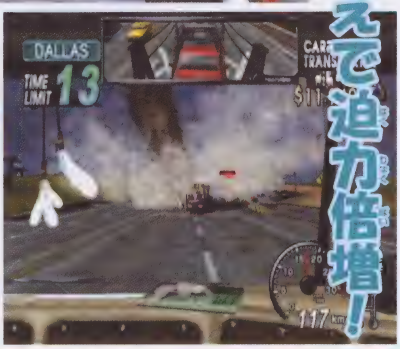


←ハイウェイも狭く感じるほど、とにかく巨体！　障害物や他の車両をガンガン蹴散らして爆走することができるぞ

視点切り替えで迫力倍増！



⬆周りの様子がよくわかる車体を見下ろす視点。これでも十分の迫力だが…



➡運転席の視点に切り替えると車体の揺れも体感できて臨場感抜群！　前方に発生した竜巻がぐんぐん迫る！

能力の異なる4＋1種のトレーラーが登場！

トレーラーの頭部は4種類から選択可能。それぞれ、スピード（最高速）、トルク（曲がりやすさ）、タフネス（当たり強さ）の能力が異なっている。また、隠しトレーラーも1種類用意されているぞ。



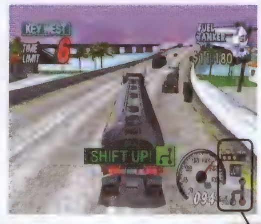
⬆能力や好みに応じてトレーラーを選べる

⬇車両に負けず劣らずドライバーも個性的！



ギアチェンジとスリップストリームで爆走せよ！

走行中はローとハイでギアをチェンジし、スピードをコントロール。ローは3段階あるが、速度が上がると自動的に上がるため、めんどうな操作は不要。スピードが乗ったところでハイに切り替え、さらにスピードアップしていくのだ。また、トレーラー級の他車の後方を走るとスリップストリームとなり、どんどん速度を増せるぞ！



←ローギアの右のランプが点灯したら、Aでハイに切り替え。画面に指示も出る親切設計だ

ロー⇔ハイでギアチェンジ



スリップストリームで加速！





⬅⬆自車と同等の車体の後ろを走るとスリップストリームが発生。これで速度を増し一気に抜きさる！

長大な車体をコントロールして障害をかわす！

トレーラーはコーナーを曲がるときのライン取りが独特。内輪差を考えながらカーブを曲がる感覚が、バッチリ体感できる。また、細い山道の走行や車両のスキマをすり抜けるなど、思わず手に汗握る展開も各所にある。

内輪差を見切れ！

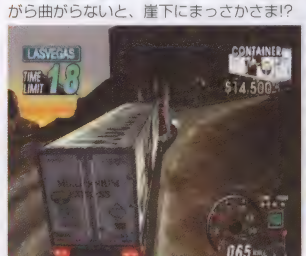


⬆コーナーの外側をたどって大きく曲がり…



⬆後輪をギリギリでかわして一気に曲がる！

⬇細い山道の急カーブ。スピードを調整しながら曲がらないと、崖下にまっさかさま!?





⬆車両の狭いスキマに巨体をねじ込んで抜く

スキマにねじ込め！

アメリカ横断や車庫入れが熱い4種類のゲームモード！

ゲームモードは、制限時間内に目的地を目指す白熱の「アーケード」をメインに、車庫入れを楽しめる「パーキング」、レースの得点を競う「スコアアタック」、2人対戦専用の「ヴァーサス」を用意。なかでも「パーキング」は、トレーラー独特の微妙な運転技術が味わえてハマリ度が高いぞ！

ARCADE アメリカ横断全4ステージを走り抜け

ニューヨークからサンフランシスコまでの、全4ステージを走り抜くモード。各ステージにはチェックポイントがあり、制限時間内に通過してゴールを目指す。ライバル車の妨害をかわしたり、各所で出現するボーナスカーを破壊し、タイムボーナスを稼ぎながら走るのがポイントだ。また、コースの途中には分岐があり、近道ができる。



↑運搬する荷物によってゴール時の得点が変化



↑時間内にチェックポイントを通過せよ！

↓各ステージには1ヵ所ずつ分岐地点がある



タイムボーナスを見逃すな！





↑→ライバル車と同じカラーの車両を壊すと、制限時間に3秒プラス！

ボーナスゲームでアイテムパーツをゲット！

一緒に走行するライバルトレーラーより早くゴールすると、車庫入れのボーナスゲームに挑戦できる。これを成功させて得点をあげると、マフラーホーンや強化エンジンなど、トレーラーの能力がアップするパーツが手に入る。



←ライバルに勝つと、ボーナスゲームがスタートする


→駐車場所の緑の枠を目指して進む。障害物を壊すと減点に！



←駐車に成功させたときの得点に応じてパーツをゲット！

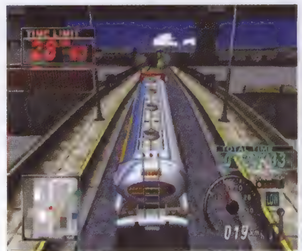
PARKING たくみな運転で指定場所に駐車！

指定場所にトレーラーを駐車させる車庫入れが楽しめる。制限時間内に5ヵ所あるポイントに、駐車を成功させればステージクリアとなる。ステージ数は4＋隠しステージが2つ。直角カーブや縦列駐車、バック駐車など、巨体を正確に操る技術が要求される。



←最初は4ステージから選択。全クリアで隠しステージが出現する

←↓画面左のコースマップを見ながら駐車場所に向かい、緑の枠におさまるよう、トレーラーを停車させる





パーキングエリア マップに駐車場所が緑で表示される。赤がトレーラーの現在位置だ

向きが重要な連携もあり!!







↑前進駐車→バック駐車など向きを考えた連携が必要な場所も！

SCORE ATTACK ボーナスカーを壊してハイスコアを目指す

コースを3周する間に、走行するボーナスカーを破壊してハイスコアに挑戦するモード。スコアは最初に選ぶ積荷によって変化し、走行中に他車や障害物にぶつかると減点される方式。いかに減点を抑えて、ボーナスカーを破壊していくかがポイントになる。



←ボーナスカーを見逃さず、体当たりで破壊してスコアを伸ばせ！

VERSUS プレイヤー同士で報奨金額を競え！

プレイヤー同士の対戦モード。勝敗はゴール時のスコアで決まり、単純に早くゴールすれば勝ちではないのがミソだ。スコアは運ぶ積荷や走行中の減点、周回ごとの順位ボーナスで変化する。急いでボーナスを狙うか、慎重に減点を抑えるか、戦略性が高いぞ。


←上下2分割の画面で対戦する。運転席視点での走行になるぞ

GC
9月5日
発売予定

UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.

発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	5ブロック使用
ジャンル	格闘		

1対1の過酷な勝負が繰り広げられるアルティメット大会。日本でも人気の格闘技イベントに参加しよう！

リアル・ファイトの総本山 アルティメット大会に参加できる

金網に囲まれた八角形のオクタゴンの中で、バーリ・トゥード（何でもあり）ルールで戦うUFC大会を体験できるこのゲーム。出場選手は現在の各階級のチャンピオンも含め、最新のデータでプレイすることが可能。緊迫感のある試合をバッチリ再現しているぞ！

UFCとは?

噛み付き、目潰し、金的への攻撃以外はすべて認められた究極のルールで開催され、素手で殴りあう格闘イベントとして1983年にデンバーでスタートした。当初は暴力的な描写が問題視され、一時は開催自体も難航したが、現在ではテクニックを競う公式的スポーツとしての活動が盛んで、人気とともに全世界で認知されている。

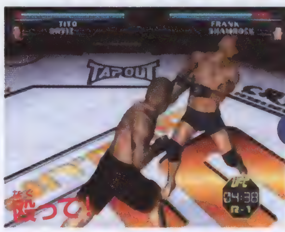


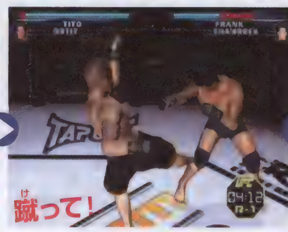
←オクタゴンに入ったら、もう逃げられない



←マウントポジションからのパンチで鮮血がほとばしる

金網に囲まれたオクタゴンでの死闘







KO勝利かギブアップのみ

←試合を有利に進めても、一瞬のスキで関節をとられて、負けてしまうことも…

総勢28名のファイターが頂点を目指す

ゲームスタート時に選べる選手は、日本人選手も含め28名。各階級のチャンピオンだけでなく、現在UFC大会で活躍中の旬の選手が、すべて収録されている。またある条件をクリアすることで、隠し選手も登場するのだ。



日本人選手ももちろん収録



宇野薫

↑和術慧舟會に所属する元修斗ウェルター級王者。ベルトを返上してUFCに参戦



高阪剛

↑チーム・アライアンスに所属し、元リングス出身。「TK」の名は全米でも有名だ



ティト・オーティズ

↑現PRIDEミドル級王者のシウバにも過去に黒星をつけているライト級王者



マット・ヒューズ

↑現ウェルター級王者。打撃なしのアブダビ・コンバットでも4位の成績を残す

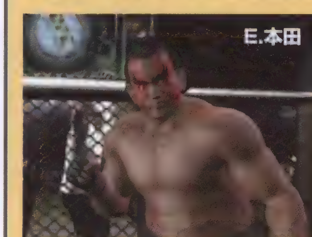


↑チャンピオンの実力は、本作でももちろん折紙つき！ 蹴りも強力だ

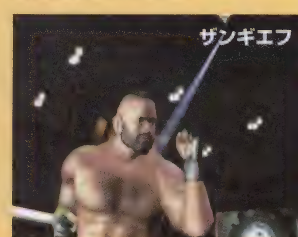
各階級のチャンピオンも登場

往年の『ストII』キャラもUFC初登場

隠しキャラクタとして、実在の選手以外にもE.本田やザンギエフといった『ストII』キャラクタも登場する。カプコンを代表する格闘ゲームキャラクタとの夢の対決を、UFC大会で実現できるのだ。



↑日本の国技「相撲」力を見せてやれ



↑リアル・ファイトでプロレス技を決めて！



第3のストリートファイター M.バイソン緊急参戦

←バイソンは「クリエイトファイター」モードで、エディットパーツをある条件で組み合わせることで「マイク・バイソン」というキャラが登場する

さまざまな試合形式と選手データが楽しめる8種類のモード

過酷なUFC大会をさまざまな試合形式で楽しむことができ、作成したオリジナル選手で出場できるのも大きな特徴の1つ。もちろん対戦プレイで、それぞれ作成したオリジナル選手同士を戦わせたり、トーナメントに出場させることも可能だ。

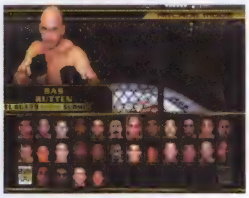


←8種類のモードから選択

ARCADE MODE　アーケードモード

28人の選手の中から1人を選んで、階級に関係なくひたすら戦っていくモード。各選手の特徴や得意な攻撃を理解していないと、全員に勝ち抜くのは至難の業。

28人とひたすら戦っていく

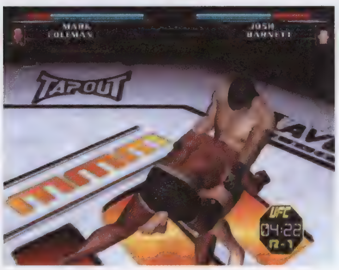


←下の空欄は隠し選手か？

CHAMPION MODE　チャンピオンモード

UFC大会に出場して優勝するのが目的。それぞれヘビー〜ライト級まで5つの階級に分かれて行われ、階級によって出場できる選手は異なる。



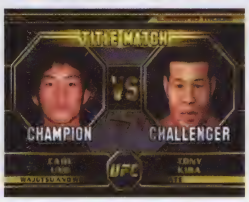


←↑見事に勝ち進むと、チャンピオンにチャレンジ！　勝利すればベルトを獲得できる

階級ごとにチャンピオンを決める

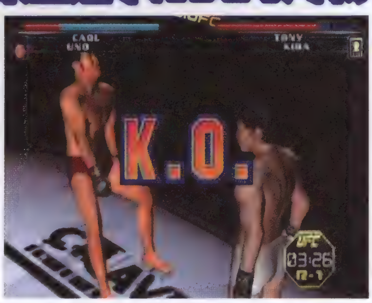
LEGEND MODE　レジェンドモード

架空選手たちとも対戦



→CGで描かれた顔写真

「チャンピオン」モードで1度優勝した選手のみが挑戦できる。次々にタイトルに挑んでくる選手は、どこかで聞いたことのある名前の架空選手たちばかり。まさしく伝説の戦いだ。



↑試合に勝利し、防衛を繰り返していく。すべての選手に勝てばゴールドベルトを獲得することができる

TOURNAMENT MODE　トーナメントモード



→8人の選手が大激突！

28人の選手の中から選んで、最大8人のトーナメント戦を楽しむことができる。コントローラーをつなげれば、友達と出場して対戦することもできるぞ。

最大8人によるトーナメント戦

VS MODE　バーサスモード



→選手選びもかなり重要

好きな選手を選択して1試合のみ戦うモード。コンピュータ対戦だけでなく、友達との対戦ももちろん可能。いろんな選手で遊びたいときにはこのモードで！

友達との対戦プレイも可能

CREATE FIGHTER MODE　クリエイトファイターモード

選手をエディットしていき、理想のファイターを作成できるモード。作成した選手はオリジナルのスパーリング選手を倒していくことで鍛えることができ、育てた選手はさまざまなモードで使用することができる。



↑まずは名前をつける。アメリカの大会への出場なのでアルファベットで命名する



↑スパーリング相手の選手も豪華。各選手にレベルが設定されている

思い通りにエディットしスパーリングで育成する



↑あの「プロレスキラー」と呼ばれた選手を再現。キックの威力には定評があります

TRAINING MODE　トレーニングモード

各選手の技やコンボなどを練習できるモード。スタンドやグラウンド時なども設定ができ、コンボ数の表示や技のダメージ値を細かく確認することができる。

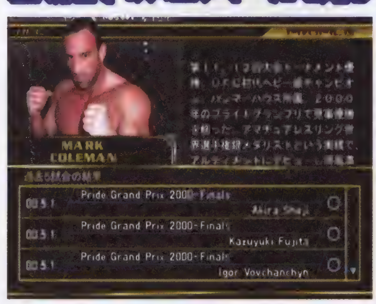
技のコンボやダメージを測定



←必勝パターンを見つけよう

PROFILE MODE　プロフィールモード

登場選手のプロフィールを見る



↑アマチュアレスリング銀メダリストのマーク・コールマン。PRIDEなどの活躍で日本でも有名な選手だ

28人の登場選手のプロフィールを見ることができるモード。実際に最近戦った5試合の試合結果や対戦相手なども参照することができ、格闘技マニアも納得の内容だ。



←すべての選手が見られる

GBA
9月20日
発売予定

サムライエボリューション　桜国ガイスト

発売元	エニックス	プレイ人数	1人用
価格	5980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

近未来という設定に、侍という古風なテイストが組み合わされているところが新鮮なRPGなのだ。

近未来日本を舞台にした「侍」RPG



近未来、日本はその名を「桜国」と変え存続していた。そんな平和な世界に突如「ムラクモ」と名乗るヒミツ結社が現れ、桜国の最重要人物「サクラ」をさらってしまう。ひょんな事からサクラと関わりを持った主人公・マサムネとカグヤはサムライとなり、彼女を救出すべく旅立つことになる。



←サクラに町を案内する。プレイヤーはマサムネかカグヤ、どちらかを選べる



↑この世界に危機が迫っていることを告げられる主人公

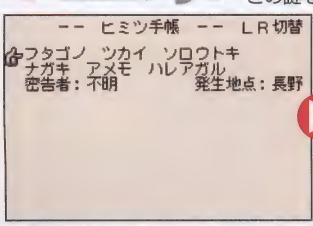
↓世界の至る場所には「サムライ」がいて、話しかけると勝負を挑んでくることも多い





各地に散らばる「ヒミツ」を解明せよ

ヒミツとは予言者たちの残した謎の文章で国際ヒミツ管理委員会で管理されている。物語を進めると、ヒミツの解明を依頼される事があり、この謎を解くとイベントが進むこともあるぞ。



↑長野で雨が降り続いている事と関係ありそう



↑町の人からその原因らしき情報が！

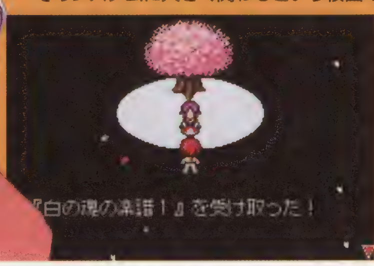


↑謎を解き、問題を解決したことで長野に降り続いた雨が止んだ。これでストーリーが進む、といった展開になるのだ

ヒミツ結社「ムラクモ」とそれに対抗する組織

ヒミツ結社ムラクモは、世界にクリーンなエネルギーをもたらすシステムを掌握し、そのシステムに大きく関わるという桜国の重要人物サクラをもさらってしまう。それを何とかするべく、主人公たちのほか、世界に名だたる桜国の隠密たちが活動しているのだ。





←サクラと初めて出会うのは夢の中。そのあと現実世界で再会することに

→経歴などすべて謎のアキラは、主人公の父によく似ているとの噂





「ヤイバ」を使った1対1の侍の戦い「星戦」



←奥義を使うとサムライのアップが見られる

1対1で戦うという、まさに「サムライ」らしい戦いは「星戦」と呼ばれる。この星戦では「ヤイバ」と呼ばれるサムライたちをサポートしてくれる仲間を従え、戦っていくことになるのだ。

2つのゲージが勝負を決める

上のゲージはサムライの体力で、下のゲージはヤイバの体力。相手のどちらか1つを0にすれば勝ちとなるのだ。

星戦　戦闘画面



武 己の身を武器に変え戦ってくれる仲間「ヤイバ」

戦闘で武器となり戦ってくれる「ヤイバ」は、もともと野生にいる「エクス」という生物。このエクスを戦闘で説得し、仲間にすれば、ようやく「ヤイバ」になってくれるのだ。ヤイバは複数持つことができ、戦闘中は「抜刀」のコマンドで入れ替え可能。もちろん経験値を得ることでレベルアップし、特定の条件を満たせば「超越」というさらなるレベルアップが！





エクスが仲間に!!

←術を使ってエクスを魅了すれば仲間に！



主人公の仲間になってくれるエクス ハチゴウ



↑ヤイバには属性があり、組み合わせによって得手不得手があるのだ



↑武器に姿を変えるヤイバは、敵からダメージを受けると当然ＨＰが減り、それがなくなれば倒されてしまう。ヤイバの姿はサムライの背後に見える

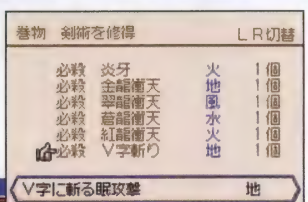
経験を積めば更なる力が！



↑「超越」をすれば、今までと全く違った姿と力を持ったヤイバに変化する

剣 攻撃の幅を広げる数多くの「剣術」

通常の攻撃方法である「剣術」は、レベルアップでも覚えられるが、多くは「巻物」というアイテムを使うことで覚えていく。中には奥義とよばれる強力なものも！



←技によっては主人公の体力が必要なものもある

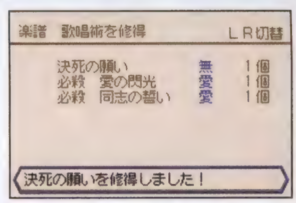


奥義発動!!

←奥義を使ったときはハデなエフェクトでド迫力!!

歌 様々な効果を発揮する「歌唱術」

歌唱術とは、簡単に言うと魔法のようなもの。異常な状態を回復したり、エクスを魅了したり、相手の能力を知ったりと、術によって様々な効果をもたらすのだ。こちらも剣術と同様、使うときに主人公の体力を必要とする。



↑イベントで手に入るものもある



↑歌唱術というだけあって、歌って使うのだ



↑歌唱術は戦闘をサポートするようなタイプのものが多い

GBA

9月20日 発売予定

スーパーマリオアドバンス3

発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

『3』はSFCでリリースされた『ヨッシーアイランド』のリメイク作。ペローンと食べるヨッシーの活躍は健在

赤ちゃんマリオを背負ったヨッシーが大活躍!

『マリオアドバンス』の最新作はタイトルにこそ「マリオ」の名前がついてはいるが、主人公は何とヨッシー。プレイヤーはヨッシーとなって、悪い魔法使いにさらわれそうになっている赤ちゃんマリオを守り、無事両親のもとへ送り届けてあげるのが目的なのだ。ゲーム自体は今までと同様、横スクロールアクションだぞ。



バトンタッチ!



←島中にいるヨッシーたちと協力してマリオを送ってあげる

赤ちゃんマリオさえ助ければダメージは一切なし!

『3』ではヨッシーが敵に当たってもダメージは受けないが、背中に乗せている赤ちゃんマリオがアワに包まれ飛んでいってしまう。このとき画面右上に表示されるカウントが0になる前に赤ちゃんマリオに触れられれば、そのままゲーム続行。もし0になってしまうと、マリオはさらわれ1ミスになるのだ。

この数字に要注意!!



←↑ヨッシーから赤ちゃんマリオが離れるとカウント開始。アワにタッチすれば、マリオを助けることができる

↓このボスはタマゴを当てるとパンツがずれる



でっかいボスや仕掛けがいっぱい!!



↑木の芽を成長させるとその先に進めるようになる仕掛けだ



↑カベが倒れてくる仕掛けは、ポリゴンで描かれているのだ

『マリオブラザーズ』の対戦もできちゃう!

今までの『アドバンス』シリーズ同様、『3』でもマリオの原点となる懐かしのゲーム『マリオブラザーズ』を遊ぶことができるぞ。もちろん通信ケーブルを使えば、1カートリッジで4人までの対戦も可能だ。

4人集めて熱いバトル!!



←シンプルながら、かなりハマれるのは保障つき

オープニングストーリー 赤ちゃんマリオ さらわる!

オープニングでは、赤ちゃんマリオがさらわれヨッシーアイランドにやってくるまでが語られる。



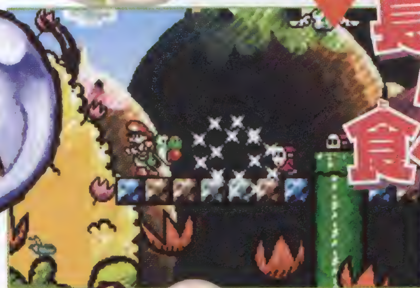
跳ぶ！ 食べる！ 投げる！ ヨッシーのユニークなアクション

主人公がヨッシーだけに、そのアクションも大幅に変わっている。ジャンプや敵を踏みつけて倒すという基本的なものは変わっていないが、敵を食べたり、タマゴを産んだり、そのタマゴを投げつけて敵を倒したりと、ヨッシーならではのちょっと変わったアクションが目白押しなのだ。

敵を食べる＆はき出す

敵が近くにいるときにBボタンを押せば、舌を伸ばして敵をパクッと食べてしまう。その状態でBボタンを押すと、敵を目の前に吐き出してしまうのだ。





長〜い舌でパクッと食べちゃう！

←↑吐き出した敵をほかの敵にぶつけて倒すこともできる。飲み込んだ敵は、タマゴに変化させることも可能

ふんばりジャンプ

ジャンプ中にAボタンを押し続けることで、長く空中にいられる。普通のジャンプでは届かないところに行くときに使うのだ。





↑←空中で足をパタパタさせながらがんばるヨッシーがけなげだ



ヒップドロップ

ジャンプして空中にいる間に十字ボタンの下を押せば、ヨッシーが勢いよくヒップドロップ。これで敵を倒したり、特定の場所やアイテムの入った箱などを壊せるぞ。



➡勢いよく飛び降りるので、威力抜群！ その勢いが画面全体をグラグラと揺らすほどだ

タマゴを作る＆投げる

敵を飲み込んだときに十字ボタンの下を押すと、タマゴを作れる。このタマゴは、ぶつけて敵を倒したり、手の届かないところにあるスイッチを作動させるときに使う。



←飲み込んだ敵がタマゴに変化！ おしりから出るタマゴはヨッシーが産んだものだ

カーソルで狙って…



↑空中にある？マークをカーソルで狙う。タマゴがあればRトリガーボタンでカーソルが出る



大当たり!!!

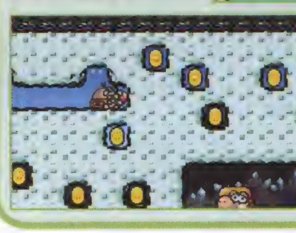
⬇見事、スイッチに当たって仕掛けが作動した

「へんしんアイテム」でヨッシーが乗り物に！

ステージのどこかにある「へんしんアイテム」を使うと、ヨッシーが潜水艦やヘリコプターなど、いろいろな乗り物に変身できる。



↑ヘリコプターになれば自由に空が飛べる。空中にあるコインやアイテムが簡単に取れちゃううれしい変身だ



←ここでは地中をもぐるモグラ型マシンに変身。ふつうでは通れないカベも、ラクラク通り抜けることができる









GC
9月19日
発売予定

ディズニースポーツ:スケートボーディング

発売元	コナミ	プレイ人数	1~4人用
価格	6800円	メモリーカード	7ブロック使用
ジャンル	スポーツ		

『ディズニースポーツ』シリーズの最新作はスケートボード。ミッキーやドナルドダックたちが爽快トリックを決める

あらゆる地形を利用して気持ちいいトリックを決めよう

ディズニーキャラクタが登場する爽快スケボーゲームが登場。街中の地形や仕掛けられたジャンプ台を使って、さまざまなトリックを決めていく。各トリックはスティックを倒す向きと、ボタンの組み合わせで出すことができ、トリックゲージをためることで出すことができる「スーパートリック」を使えば、よりダイナミックなトリックを披露することができるのだ。



←スーパートリックを使えば、スピードやジャンプ力がアップ。ポイントで決めれば超クール!



➡高く飛び上がることができる「スーパーオーリー」もスーパートリックの1つ。夜の街にまぶしい閃光を放つトリックだ



⬆街のいたるところにジャンプ台がを設置



←ディズニーキャラクタが勢ぞろい

目的の異なる5種類のモードを用意

街中を走る「トライアルモード」のほかにも、純粋にトリックを競う「トリックチャンピオン」など、5種類のモードが用意されている。目的に合ったプレイを楽しめるのだ。

トライアルモード

制限時間内にチェックポイントを通過し、各ステージごとに設定された条件ををクリアするモード。



⬆画面上の数字が残りの制限時間





⬆チェックポイントを早く探して通過しよう。画面右下のマップで確認することもできる

トリックチャンピオン

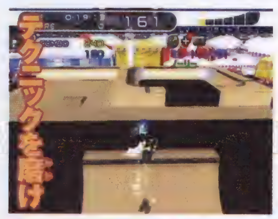
高得点のトリックやコンボでハイスコアをねらい、チャンピオンを目指す。



←ハーフパイプ型のジャンプ台でトリックを競う。60秒間の競技を3回行い高得点を狙う

トレーニング

さまざまな障害物やジャンプ台の中でトリックをひたすら練習できるモード。



←とにかく自由に練習できる。画面右上には、自分が出したトリックの操作方法が表示される

フリーモード

時間無制限で「トライアルモード」のステージを走行することができる。



➡「チェックポイント」などもそのままの場所にあるので、練習にはもってこい

タイムアタック

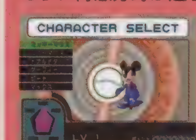
「トライアルモード」のクリアタイムを競う上級者向けのモード。



➡すべてのチェックポイントを知った上でプレイしないと、タイム短縮は難しい

登場キャラクタ

選べるキャラクタは右の6人。それぞれスピードやジャンプ力などに個人差があり、得意分野が違う。



←キャラ独自のスーパートリックも違う



キャラクタ	SPD	SPN	STB	ACC	JMP
ミッキーマウス	5	4	4	4	3
ミニーマウス	3	5	4	4	4
ドナルドダック	3	4	2	5	5
グーフィー	4	3	3	5	3
ピート	3	4	5	2	2
マックス	4	4	4	4	4

GBA 9月12日発売予定

ズーキューブ

発売元	アクレイムジャパン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	パズル		

同じ形のカプセルを「ペア」にして中にいる動物たちを救出しよう

異なる形のカプセルに閉じ込められた動物たちを、プレイヤーが操作するカプセル回収装置「ズーキューブ」を使って回収していくパズルゲーム。同じ形のカプセルをペアで回収し、中の動物たちを素早く救出するのだ。




「ペア」にすればカプセルが爆発する

↑同じ形のカプセルをくっつけることでカプセルは消える。より多く消していくのだ



↑画面中央にあるのが「ズーキューブ」

ズーキューブの面とカプセルの並びを操作



2人同時プレイも可能

「協力プレイ」と「対戦プレイ」の2種類のゲームが楽しめる。対戦ではアイテムを使って相手の邪魔をし、カプセルを早く積んでしまったほうが負け。



アイテムを利用する

カプセルについているお菓子などのアイテムは、2Pプレイ時には効果が変化するものも。相手にブロックを送ったり、速くしたりと効果はさまざま。

7つの海にまたがるステージ

ゲームスタート時には選べるステージが限られているが、クリアするごとに増えていく。特定のステージをクリアすることで、隠しステージが出ることも…。



GBA 9月13日発売予定

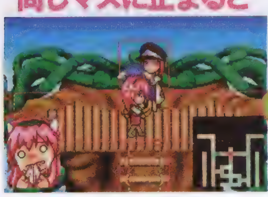
ギャラクシーエンジェル ゲームボーイアドバンス 盛りだくさん天使のフルコースおかわり自由

発売元	マーベラスエンターテイメント	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	パーティ		

ミニゲームとおまけ要素が盛りだくさんのバラエティゲーム

すごろく形式でゲームを進めていきほかのキャラクタと同じマスに入ることで、ミニゲームが始まる。ミニゲームはクイズやパズル、シューティングなど全部で10種類あり、このミニゲームで負けてしまうとプレイヤーの所持金が減っていき、破産するとゲームオーバーになってしまう！

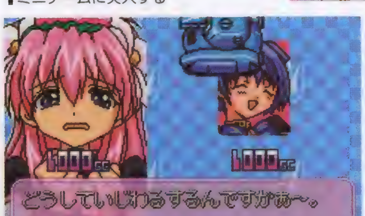
同じマスに止まると



↑ミニゲームに突入する



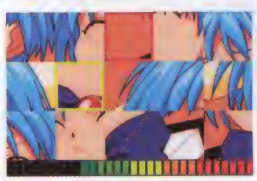
↑ゲームはルーレットで決定される




←↑負けると所持金が減ってしまう。お店に入ってアイテムを購入することも可能



↑シューティング形式のミニゲーム



➡動いている動画のパズルを並べ替えていく

シューティングからパズルまで10種類のミニゲームを用意



↑各キャラクタごとに2つのミニゲームを持っていて、マイキャラのときにしか登場しない「専用ミニゲーム」もあるのだ

クリアするとファン必見のおまけ要素登場

ゲーム中に登場した静止画や動画は、あとから見ることも可能。おまけ要素もたくさんあるぞ！



↑クリアするごとに追加



ギャラリー ←ゲーム中に登場するカットを余すところなく集めよう



シアター ➡アニメのような美しいムービーはファンなら必見！

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ アドバンス

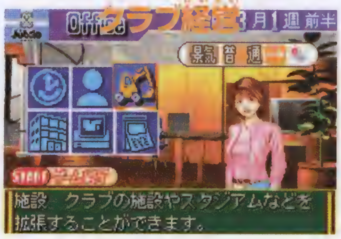
ゲーム序盤で役立つオススメ攻略法を伝授

GBアドバンス

タイトル	J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！アドバンス	ジャンル	スポーツ育成SLG
発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

3つの役割を把握して強いクラブをつくろう！

本作は実在するJリーグクラブの監督となって、リーグ優勝を目指すシミュレーションゲーム。プレイヤーはクラブの監督として、選手の育成・試合での指示以外にクラブ運営も任されることになる。監督としてやらなければならない3つの仕事の違いをきちんと把握して、自分のクラブを強豪クラブへと育て上げていこう。



↑クラブの資金の残高に注意しながら施設の充実や選手の獲得を行なっていくのだ



↑クラブに所属する選手を練習や試合を通して育てる。日々の積み重ねが大事なのだ



↑実際の試合で指示を出す。対戦相手のクラブの戦術に対応しながら、勝つためにベストをつくそう

クラブ経営編　限られた資金を使って効果的にクラブを強化

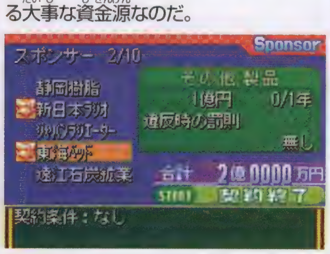
有力な選手の獲得や選手の年俸の支払い、施設の新規建設・毎月の維持費など、クラブを強化するにはなにかと多額の資金が必要になる。クラブが保有する資金がマイナスになるとゲームオーバーになるため、限られた資金を効果的に使用するクラブ経営をしなければならないのだ。

収入　大会で勝利し賞金を獲得しよう

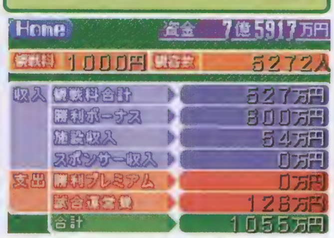
クラブの収入は、大きく分けるとスポンサーやTV局からの収入、試合の観戦料、リーグや大会の勝利による賞金、選手の移籍による移籍料の4つ。中でも賞金や観戦料は、クラブが強くなり人気が出てくれば莫大な収入が見込める大事な資金源なのだ。

主な大会の優勝賞金

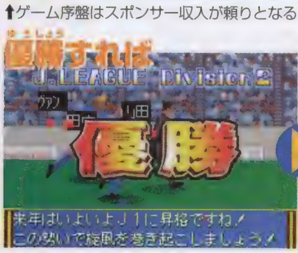
大会	賞金
・J Division1 1st	5億円
・J Division1 2nd	5億円
・J.league Division2	3億円
・J CUP	1億円
・ニューイヤーカップ	1億円

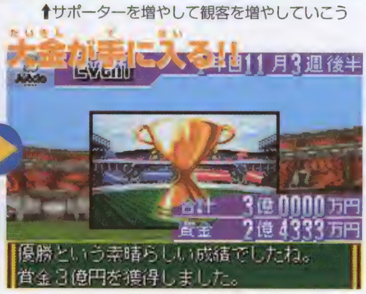


↑ゲーム序盤はスポンサー収入が頼りとなる



↑サポーターを増やして観客を増やしていこう

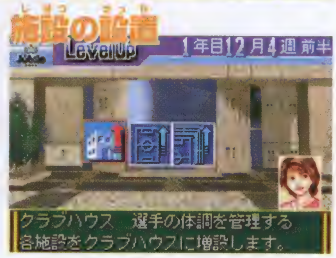




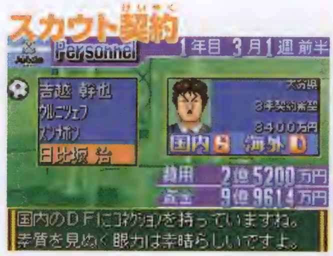
↑→リーグや大会で優勝すれば大金が得られる。クラブのさらなる強化が可能となるぞ

支出　無駄づかいせず目的をもって投資する

クラブを強化する大きなポイントとなる有力選手の獲得や、それに必要な優秀なスカウトとの契約。グラウンドやクラブハウスの施設の充実などには非常に多額の資金が必要となる。そのため、資金の少ないうちから頻繁にスカウトを変更したり、勝利プレミアムを出すなどの無駄づかいは厳禁！　しっかりと資金を貯めていこう。



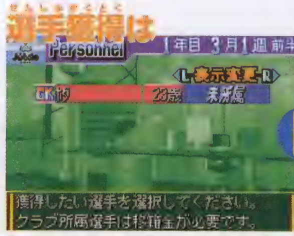
↑すべての施設の設置には数百億円もかかる

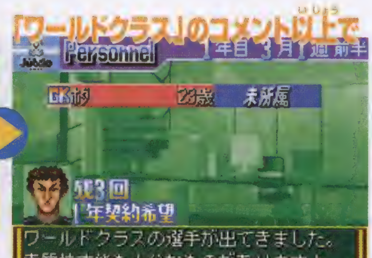


↑優秀なスカウトはそれだけ契約金も高いのだ



↑十分に勝てる試合では出さないようにしよう





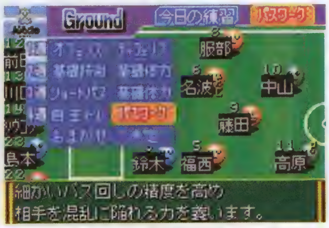
↑→選手獲得は秘書のコメントを参考にする。「ワールドクラス～」以上の選手を獲ろう

選手育成編 若手とベテランをバランスよく育てる

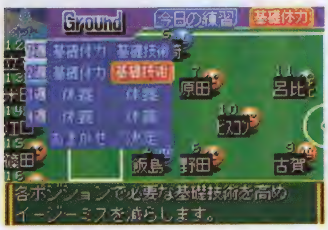
選手の育成は、クラブの中心としてほかの選手を引っ張る役割りを担う中堅〜ベテラン選手と、クラブの次代を担う若手選手をバランス良く獲得、育成しクラブを強化していこう。また、練習を実行する前は選手の疲労度を必ず確認。ゲージが半分以上ある場合は、練習を休養させて疲労の蓄積による怪我の発生を未然に防ごう。休養設定機能を併用するとなお安心だ。



↑選手の話を聞いて現在の能力を把握しよう



↑弱点があれば練習で鍛えて解消させよう



↑序盤は基礎を大事にした練習をさせていく



↑眠っていた才能が開花することもあるぞ

「重点指導」でエースを育てる

本作から加わった新たな練習メニュー「重点指導」では1人の選手を選択し、重点的に鍛えることが可能となっている。「重点指導」は成長期に入った期待の選手を中心に使い、クラブのエース選手に育て上げていこう。

重点指導を行なうと



↑[illegible]選手を1年間、ストライカーとして指導

能力が大幅にアップ!!



↑攻撃力が大きく成長したのだ

効果的な育成に欠かせない施設

施設はグラウンドに設置可能なもの4種類、クラブハウスに設置可能なもの4種類の計8種類がある。これらの中でも優先して設置したい施設は、練習での疲労を軽減できるグラウンドの芝への張り替えと、疲労の回復に有効なマッサージルーム。これらの施設はゲーム序盤のうちに設置しよう。疲労度の蓄積を減らし、練習の休養回数を減らせるので、効率的な練習が可能だ。

グラウンド



↑土のグラウンドに芝を張ることで

まずは芝をひこう

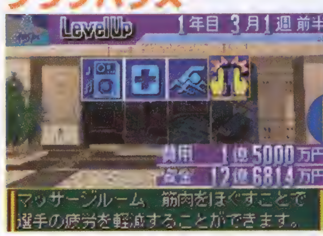


↑緑の芝が練習による疲労の蓄積を軽くするのだ

グラウンドの施設

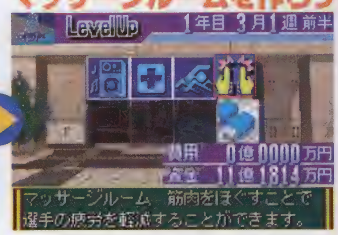
設備名	効果	建設費用	維持費
照明設置	練習の効果アップ	2億4000万円	120万円
マシンルーム設置	基礎体力練習の効果アップ	3億円	100万円
芝を張る	選手の疲労軽減	1億2000万円	200万円
練習場増設	練習の効果アップ	6億円	500万円

クラブハウス



↑1億円以上の資金が必要だが、早いうちに

マッサージルームを作ろう



↑クラブハウスにマッサージルームを作ろう

クラブハウスの設置施設

施設名	効果	建設費用	維持費
AVルーム設置	戦術練習効果アップ	2億5000万円	300万円
医務室設置	選手の怪我を防止	3億2000万円	250万円
プール設置	スタミナ練習効果アップ	4億8000万円	400万円
マッサージルーム設置	選手の疲労を回復	1億5000万円	200万円

試合中の指示編 相手のスタイル・戦術に臨機応変に対応

試合では、作戦指示画面で見ることのできる対戦チームの情報や、試合中の画面より得られる情報を最大限に活用しこまめに選手に指示を出そう。対戦チームの使用してくる攻撃スタイルに対して有効な守備や、相手の守備を崩すのに有効な攻撃スタイルを使って戦っていくのだ。対戦チームの特長を消すことで優位に試合を進めることができるぞ。

オフサイドを取られるなら



↑オフサイドトラップにかかってしまうときは

ドリブル主体でいこう



↑ドリブルで攻め込めばオフサイドを回避できる

各スタイルの特徴

・ショートパス	中盤の人数が多いシステムを採用したときに特に有効。細かいパスをまわして対戦チームの守備をかきまわす攻撃だ
・ロングフィード	中盤を省略し、前線の選手まで一気にロングボールを出す。守ってカウンターを狙うときなどに有効な攻撃だ
・ドリブル	ドリブルを使い相手ゴールを目指す。このスタイルを選ぶときはドリブルが得意な選手をキープレイヤーにしよう
・サイドチェンジ	両サイドを使って相手陣内を攻め上がるスタイル。両サイドに能力の高い選手がいるときに使用すると良いだろう

各システムの特徴

・攻撃タイプ	3-4-3や4-3-3が該当。前線にFWやMFを多く配置し、波状攻撃でゴールを狙うシステムだ
・バランスタイプ	4-4-2、3-5-2、3-6-1が該当。全てのポジションにバランス良く選手を配置するシステムだ
・守備タイプ	5-4-1、5-3-2、4-5-1が該当。4人以上のDFで堅く守って、一気にカウンターを狙うときに有効なシステムだ

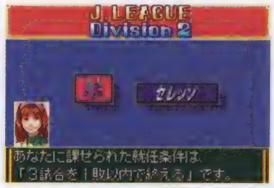
自クラブはJ1・J2合わせて28クラブから選べる

本作では、実在するJリーグディビジョン1・2の全28クラブから、監督を務めるクラブを選ぶことができる。

ここでは、全28クラブのうち14クラブの選手リストと、各クラブが実際によく使用しているシステム、各クラブの注目選手を紹介。残る14クラブについては次号で紹介するぞ。



←どのようなクラブにするか、よく考えて選手を選ぶ



←監督就任条件はクラブによって変わってくるのだ

監督就任テストは攻めの姿勢でいこう

クラブを選び、共に戦う16人の選手の選択が終わるとリーグ戦の残り3試合を使っての監督就任テストが行なわれる。監督の就任条件は選んだクラブによって異なるが、基本的に3連敗するとゲームオーバーになるのは共通だ。そのため、監督就任テストでは4-3-3や3-4-3などの攻撃的なシステムで挑み、貪欲に勝利を狙うことが重要となるぞ。



↑攻撃的布陣でたたみかけるように攻めよう！

J1 コンサドーレ札幌

シュートに優れる小倉選手、ロブソン選手を始めとするFW陣は強力。中盤にはビジュ選手、森下選手に、若手の山瀬選手などパスやスタミナに優れる選手が揃う。DF陣はマクサンドロ選手を中心に守りを固めて勝利を掴もう。

監督就任条件：3試合を1勝以上で終える

実際の使用システム：3-5-2

注目選手
- 山瀬功治(MF)
- ビジュ(MF)
- 小倉隆史(FW)

在籍選手	
GK	佐藤 洋平　藤ヶ谷 陽介　井上 敦史
DF	マクサンドロ　吉川 京輔　大森 健作　古川 毅　田渕 龍二　中尾 康二　中尾 康二　森 秀昭
MF	森下 仁志　ビジュ　今野 泰幸　平間 智和　山瀬 功治　酒井 直樹　和波 智広　奈良 安剛
FW	ロブソン　小島 宏美　堀井 岳也　小倉 隆史　曽田 雄志

J1 ベガルタ仙台

山下選手、マルコス選手の強力な2トップに、パス能力、プレイスキックに長けた岩本選手を加えた攻撃陣は強力。守備は経験豊富な森保選手、小村選手を中心に守りを固めよう。また、若手にも運動量豊富な大友選手など頼もしい人材が揃う。

監督就任条件：3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム：4-4-2

注目選手
- 岩本輝雄(MF)
- 山下芳輝(FW)
- マルコス(FW)

在籍選手	
GK	高橋 範夫　小針 清允　前川 大樹
DF	リカルド　小村 徳男　森 勇介　村田 達哉　片野坂 知宏　渡邉 晋　中田 一三　飯尾 和也
MF	森保 一　シルビーニョ　福永 泰　岩本 輝雄　千葉 直樹　財前 宣之　中村 伸　村上 和弘　山田 隆裕
FW	山下 芳輝　マルコス　藤吉 信次　光岡 眞矢　大友 慧

J1 鹿島アントラーズ

柳沢選手、鈴木選手の2トップは強力。中盤はパスセンスにあふれる小笠原選手、ドリブル能力の高い本山選手、守備的MFの中田選手らの若手の存在が頼もしい。守備は秋田選手、ファビアーノ選手、曽ケ端選手らで堅い守りをしこう。

監督就任条件：3試合で1勝以上/1敗以内

実際の使用システム：4-4-2

注目選手
- 中田浩二(MF)
- 小笠原満男(MF)
- 柳沢敦(FW)

在籍選手	
GK	曽ケ端 準　高嵜 理貴　首藤 慎一　加藤 慎也
DF	秋田 豊　ファビアーノ　名良橋 晃　アウグスト　池内 友彦　羽田 憲司　金古 聖司　内田 潤　石川 竜也
MF	熊谷 浩二　中田 浩二　小笠原 満男　本山 雅志　本田 泰人　大谷 昌司　青木 剛　野沢 拓也
FW	柳沢 敦　鈴木 隆行　平瀬 智行　長谷川 祥之　中村 幸聖

J1 柏レイソル

攻撃はヘディング、シュートに優れる北嶋選手、ファン選手の2トップに、ドリブルに優れる大野選手を加えた攻撃陣で攻めよう。守備は守備的MFの明神選手、サンパイオ選手、経験豊富なDFの薩川選手を中心に堅い守りをして勝利を狙おう。

監督就任条件：3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム：3-5-2

注目選手
- 明神智和(MF)
- サンパイオ(MF)
- 北島秀朗(FW)

在籍選手	
GK	南 雄太　吉田 宗弘　佐藤 大
DF	薩川 了洋　渡辺 毅　萩村 滋則　根引 謙介　森川 拓巳　中澤 聡太
MF	ユ サンチョル　明神 智和　サンパイオ　渡辺 光輝　平山 智規　大野 敏隆　砂川 誠　薮崎 真哉　永井 俊太　田ノ上 信也　杉山 新　落合 正幸　加藤 望
FW	北嶋 秀朗　ファン ソンホン　町田 忠道　玉田 圭司

J1 浦和レッズ

シュート、ドリブル能力が高く、運動量も豊富なエメルソン選手、トゥット選手の2トップは強力。中盤にはパス能力の高い阿部選手や運動量豊富な鈴木選手らが控える。守備は、経験豊富なDF井原選手を中心に守りを固めよう。

監督就任条件：3試合を1勝以上で終える

実際の使用システム：3-5-2

注目選手
- 井原正巳(DF)
- エメルソン(FW)
- トゥット(FW)

在籍選手	
GK	西部 洋平　山岸 範宏　安藤 智安
DF	井原 正巳　内舘 秀樹　室井 市衛　坪井 慶介　路木 龍次　池田 学
MF	鈴木 啓太　山田 暢久　城定 信次　アリソン　阿部 敏之　石井 俊也　土橋 正樹　吉野 智行　渡辺 隆正　河合 竜二　早川 知伸　千島 徹
FW	エメルソン　トゥット　永井 雄一郎　福田 正博　田中 達也

J1 ジェフ市原

強烈なシュート力を持つチェ選手、大柴選手などのFW陣に、パスセンスあふれる阿部選手、ドリブル能力の高い増田選手らが揃うMF陣を加えた攻撃陣は強力。ミリノビッチ選手、中西選手を中心とした堅い守りからのカウンターで勝利を狙おう。

監督就任条件：3試合で1勝以上/1敗以内

実際の使用システム：3-5-2

注目選手
- 中西永輔(DF)
- 阿部勇樹(MF)
- チェヨンス(FW)

在籍選手	
GK	櫛野 亮　立石 智紀　高木 貴弘
DF	ミリノビッチ　茶野 隆行　中西 永輔　田畑 昭宏　吉田 恵
MF	長谷部 茂利　武藤 真一　坂本 将貴　村井 慎二　ムイチン　佐藤 勇人　羽生 直剛　山本 英臣　阿部 勇樹
FW	増田 忠俊　チェ ヨンス　大柴 克友　和多田 充寿　林 丈統　上村 崇士　小山 拓士

J1 東京ヴェルディ1969

FWエジムンド選手の得点能力の高さはJの中でもトップクラス。中盤にはフリーキックに優れる三浦選手、パス能力の高い北澤選手らが並ぶ。米山選手、相馬選手、GK高桑選手らを中心に守りを固め、攻撃陣の活躍で勝利を狙いたい。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・相馬直樹(MF) ・北澤豪(MF)
・エジムンド(FW)

在籍選手	
GK	高桑 大二朗　高木 義成　柴崎 貴広
DF	林 健太郎　川口 卓哉　米山 篤志　西田 吉洋
	菊池 利三　富澤 清太郎　杉山 弘一　羽山 拓巳
MF	山田 卓也　小林 慶行　三浦 淳宏　相馬 直樹　石塚 啓次
	永井 秀樹　桜井 直人　長田 道泰　北澤 豪　小林 大悟
FW	マルキーニョス　エジムンド　前園 真聖
	平本 一樹　佐野 裕哉

J1 FC東京

1トップのアマラオ選手の得点能力はJ屈指の高さを誇る。中盤もケリー選手、佐藤選手、小林選手とドリブルやパスに秀でた選手が揃い攻撃陣は安定。守備はDFジャーン選手、伊藤選手、GK土肥選手を中心に守りを固めて勝利をつかもう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-5-1

注目選手
・土肥洋一(GK) ・ケリー(MF)
・アマラオ(FW)

在籍選手	
GK	土肥 洋一　小沢 英明　遠藤 大志　小林 弘記
DF	ジャーン　伊藤 哲也　小峯 隆幸　藤山 竜仁
	小林 稔　茂庭 照幸　山尾 光則
MF	下平 隆宏　三浦 文丈　佐藤 由紀彦　小林 成光
	ケリー　浅利 悟　宮沢 正史　喜名 哲裕
	加地 亮　星 大輔　諏訪園 一吉
FW	アマラオ　福田 健二　戸田 光洋　松田 正俊

J2 アビスパ福岡

豊富な運動量を誇るFW呂比須選手、高いパス能力を持つMFノ選手、シュートもドリブル能力も高いMFビスコンティ選手らを中心に攻撃を行なおう。守備は、ベテランDF小島選手、蔵田選手を中心にしっかりと守りを固めていこう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・小島光顕(DF) ・ノジョンユン(MF)
・呂比須ワグナー(FW)

在籍選手	
GK	大神 友明　塚本 秀樹　鏑木 豪　藤原 務
DF	飯島 寿久　藏田 茂樹　内藤 就行　藤崎 義孝
	小島 光顕　河口 真一　新田 大介　宮本 亨　立石 飛鳥
MF	野田 知　原田 武男　ノ ジョンユン　古賀 誠史
	ビスコンティ　篠田 善之　牛鼻 健
	宮崎 光平　米田 兼一郎
FW	呂比須 ワグナー　服部 浩紀　江口 倫司　福嶋 洋

J2 大分トリニータ

アンドラジーニャ選手、吉田選手の2トップに、ドリブル能力の高いMFファビーニョ選手を加えた攻撃陣は運動量も豊富で強力。守備はDFサンドロ選手、有村選手、GK岡中選手らを中心として守りを固めて勝利を狙おう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・サンドロ(DF) ・吉田孝行(FW)
・アンドラジーニャ(FW)

在籍選手	
GK	岡中 勇人　小山 健二　川本 良二　江角 浩司
DF	サンドロ　三木 隆司　若松 大樹　有村 光史
	山崎 哲也　金守 智哉　柴小屋 雄一
MF	金本 圭太　浮氣 哲郎　西山 哲平　ファビーニョ
	山根 巌　松橋 章太　瀬戸 春樹　梅田 高志
	和田 雄三　浦本 賢太郎　キム ソンキル　小森田 友明
FW	吉田 孝行　アンドラジーニャ　高松 大樹

J2 サガン鳥栖

経験豊富なベテランDF川前選手、ゴールを守る技術に優れたGKピント選手らを中心とした堅い守りからのカウンターで勝利を狙おう。攻撃陣はパスセンスのあるMF矢部選手、FW竹本選手、森田選手らの奮起に期待しよう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・ピント(GK) ・矢部次郎(MF)
・川前力也(DF)

在籍選手	
GK	山口 哲治　ピント　シュナイダー潤之介
DF	松田 考功　川前 力也　森 恵佑　関本 恒一
	佐藤 陽彦　三好 拓児　宮川 悟　山道 高平
MF	鈴木 勝大　矢部 次郎　川崎 元気　北内 耕成
	上村 秀一　高木 健旨　島袋 信介　東 幸一　古川 隆志
FW	竹元 義幸　佐藤 大実　小石 龍臣
	森田 浩史　石橋 直希　福留 亮

J2 セレッソ大阪

ヘディングに強く、シュート能力も高いFW西澤選手、運動量豊富なMF森嶋選手、パス能力の高いユン選手を中心とした強力な攻撃陣はJ2トップクラス。守備はDF鈴木選手、ジョアン選手、GK下川選手を中心に守りを固めていこう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・ユンジョンファン(MF)
・森島寛晃(MF) ・西沢明訓(FW)

在籍選手	
GK	河野 和正　下川 誠吾　水谷 雄一
DF	鈴木 悟　喜多 靖　山内 貴雄　根本 裕一
	ジョアン　斎藤 大輔　森 直樹
MF	田坂 和昭　濱田 武　森島 寛晃　ユン ジョンファン
	大久保 嘉人　徳重 隆明　久藤 清一　布部 陽功
	原 信生　杉本 倫治　中井 義樹
FW	西澤 明訓　大柴 健二　眞中 靖夫　羽地 登志晃　米山 大輔

J2 アルビレックス新潟

ドリブル、シュート能力に秀でたFW船越選手、巧みなドリブルを誇るベット選手、パス能力の高い寺川選手らを中心に攻撃を組み立てていこう。守備ではDFセルジオ選手、経験豊富なベテランの神田選手を中心にしっかりと守りを固めよう。

監督就任条件
3試合を1敗以内で終える

実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・セルジオ(DF) ・神田勝夫(DF)
・秋葉忠宏(MF)

在籍選手	
GK	野澤 洋輔　前田 信弘　木寺 浩一
DF	セルジオ　高橋 直樹　丸山 良明　小林 悟　柴 暢彦
	神田 勝夫　新井 健二　荒井 忍　川口 正人
MF	三田 光　宮沢 克行　秋葉 忠宏　寺川 能
	長谷川 太郎　アン ヨンハッ　ベット　本間 勲
FW	船越 優蔵　氏原 良二　鏑木 享　深澤 仁博
	末岡 龍二　片渕 浩一郎

J2 ヴァンフォーレ甲府

ゴールを守る技術に長けたGK鶴田選手と経験豊富でパスカットに秀でるDF仲田選手らを中心とする守備陣しっかりで守り、カウンターで勝機を見出そう。カウンターの起点には、パスやドリブルに秀でたMF藤田選手を使うと良いだろう。

監督就任条件
3試合を2敗以内で終える

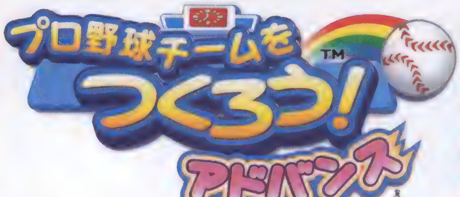
実際の使用システム
4-4-2

注目選手
・仲田健二(DF) ・鶴見智美(DF)
・藤田健(MF)

在籍選手	
GK	鶴田 達也　川北 裕介　吾妻 弘将
DF	仲田 建二　鶴見 智美　青葉 幸洋　牧野 直樹
	吉田 匡良　横関 浩一　谷奥 優作　加納 昌弘
MF	吉崎 雄亮　藤田 健　石原 克哉　倉貫 一毅
	金子 誠　大石 鉄也　水越 潤　大野 尊士　林 宏光
FW	小松原 学　矢野 隼人　影山 由高　鈴木 浩介
	浦田 尚希　松島 仁

打倒スマビ!! ニンドリやきゅつく班の実践攻略

開発チームのスマイルビットから『やきゅつくアドバンス』での対戦を求められたニンドリ。そこで急きょやきゅつく班を結成、無謀にも「打倒スマビ」を目指してチーム育成を開始した。チーム育成の一例として、みんなも参考にしてくれ!



GBアドバンス	
タイトル	プロ野球チームをつくろう!アドバンス
発売元	セガ
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	スポーツ育成SLG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応





エース級と主砲が立ち並ぶマッスル軍団をつくろう!!

スマイルビットからの挑戦を受けて、遅ればせながら『やきゅつくアドバンス』のプレイを開始。ワシがシリーズ第1作目から培ってきた攻略理論を武器に、10年で最強のチームを作り上げるつもりだ。まず、トレードでエース候補と4番打者を獲得し、チームの柱を作る。選手の育成を考え、資金に余裕があるときは練習設備を増設し、徐々に選手層を厚くしていくのだ。1年目はチーム育成期間だと割り切ろう!

1年目の目標

- エース級の投手の獲得
- 打線の軸を作る
- チームの設備を増やす



まずはチームの土台から

←練習は基礎体力をつけることからはじめよう

イガリン攻略日誌

1月

1週前半・世田谷区を本拠地とする「世田谷マッスル」始動
・つくろう選手はキャッチャーを選択、特徴は「巧みなリード」
・プロテクト外選手は近鉄・岩隈投手、日本ハム・木元二塁手、横浜・多村外野手、阪神・平下外野手を獲得



戦力を整えよう

つくろう選手は良い人材が少ない捕手を作成。10年はチームを引っ張ってくれるはず。プロテクト外選手は将来を考えて若い選手を獲得。

2月

1週前半・キャンプ地はグアムを選択

キャンプ後の成果をチェック

キャンプ終了後は選手の能力変化をチェック! 成長の見込みがある選手、そうでない選手の見極めができるぞ。成長力のない選手は放出候補に。

3月

1週前半・トレード打診　高橋内野手+多村外野手⇔巨人・高橋由外野手
・投手、野手とも練習設定は「体力重視」に
4週後半・相良捕手、全治2週間のケガ

4月

1週前半・ペナントレース開幕
・嶋村選手、全治1ヶ月のケガ
1週後半・高橋由外野手とのトレード失敗
・青崎内野手+多村外野手⇔巨人・高橋由外野手とのトレード打診
3週前半・田島外野手、全治2ヶ月のケガ
3週後半・片山外野手、全治1ヶ月のケガ



4月の成績　8勝15敗(7位)

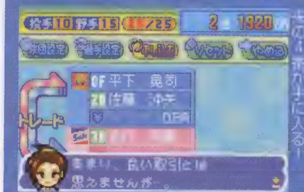
ケガ対策に体力練習を!

ゲーム開始直後は選手の体力が低いため、ケガが発生しやすい。全体指導で体力練習をおこない基礎体力をつけてケガ防止に努めよう。

P121へつづく

積極的なトレードで有望選手獲得

高い能力を持ちチームのけん引役としての活躍が期待できるプロテクト外選手のほかに、もう少々チーム力を上げたいところ。ゲーム開始直後は資金も少なく外国人選手の獲得もままならない状況で、有力選手を獲得しやすいのがトレード。2対1の変則トレードや、今作初登場の金銭を絡めたトレードを活用しよう。





←1対1で金銭を追加すれば、獲得の可能性アップ

コーチの得意練習はキーワードで分かる

練習の効果はコーチの能力によって変化する。コーチの能力はキーワードで判別可能。この表にあるレベルが高いほど効果も高いのだ。高い練習レベルを持つコーチを雇い、効率のよい選手の育成に努めよう。

キーワード	練習内容	レベル
体力強化の鬼	体力練習	3
体力UPのプロ	体力練習	3
スタミナつける	体力練習	2
とにかく体力	体力練習	2
基本体力練習	体力練習	1
まず体づくり	体力練習	1
変化球のコツ	変化球練習	3
変化トラの穴	変化球練習	3
曲げる落とす	変化球練習	2
とにかく変化	変化球練習	2
基礎変化練習	変化球練習	1
変化のイメージ	変化球練習	1
スピードUP!	球速球威練習	3
球威強化の鬼	球速球威練習	3
とにかく球速	球速球威練習	2
球威UP指導	球速球威練習	2

キーワード	練習内容	レベル
球速あげる	球速球威練習	1
球威をつける	球速球威練習	1
制球マスター	制球練習	3
制球強化の鬼	制球練習	3
フォーム固める	制球練習	2
リリース安定	制球練習	2
制球つけたい	制球練習	1
ミットよく見る	制球練習	1
打力強化の鬼	打撃練習	3
スイング強化	打撃練習	3
打力をつける	打撃練習	2
ミートとパワー	打撃練習	2
素振りが基本	打撃練習	1
とにかく振れ	打撃練習	1
技術強化の鬼	技術練習	3
小技マスター	技術練習	3
地味だが光る	技術練習	2
とにかく技術	技術練習	2
技術つけたい	技術練習	1
基礎技術練習	技術練習	1
守備強化の鬼	守備練習	3
鉄壁指導	守備練習	3
とにかく守備	守備練習	2
打球を恐れず	守備練習	2
守備が好き	守備練習	1
基礎守備練習	守備練習	1

120ページからのつづき

5月

2週前半・トレード成立　高橋由外野手獲得
・トレード打診　会田投手＋平下外野手⇔阪神・井川投手
3週後半・球場増築　15000人→20000人収容に
5月の成績　11勝13敗(7位)　累計19勝28敗(7位)

球場増築で収入を増やす
最大入場人員が増加し、入場料収入が増える球場増設は早めにしておこう。ホームでの5000人×3戦分の入場料収入増加はけっこう大きいぞ。

6月

1週後半・球場増築完了
2週後半・トレード成立　井川投手獲得
・トレード打診　土屋外野手⇔ヤクルト・石井弘投手
3週前半・筋力練習設備LV1増設
6月の成績　6勝18敗　累計25勝46敗(7位)

7月

1週前半・トレード成立　石井投手獲得
1週後半・新人リストに仰木内野手登場
3週前半・打撃練習設備LV1増設
4週前半・Sランク選手　九重海山捕手登場
7月の成績　10勝11敗　累計35勝57敗(7位)

選手補強と設備増強完了
6月いっぱいでトレードと外国人獲得期間が終了。シーズン中の選手補強は実質的に終了となる。7月以降はオフに向けて資金を貯めよう。

8月

4週後半　佐藤沖夫内野手の不満爆発
8月の成績　7勝17敗　累計43勝73敗

9月

特になし
9月の成績　8勝14敗1分　累計51勝87敗1分

10月

1週前半・間壁投手　佐藤内野手を自由契約
・投手コーチを平松氏に野手コーチを山内氏に変更
・カードを受け取る
・自由枠交渉で九重海山捕手との交渉に失敗
・ドラフト1位で仰木内野手獲得

11月

1週前半・FAで西武・小関外野手獲得
・2人目のつくろう選手は剛速球投手を作成

ギリギリの資金で戦力を補強
7月以降貯めこんだ資金を一気にシーズンオフで使おう。スタッフ変更、新人契約、FAに持てる資金をつぎ込み、チームの底上げを図ろう。

2年目へ

投手起用法(ローテーション)をチェック

投手を獲得したときは、すぐに投手起用法をチェックしよう。獲得した選手の適正（とくにスタミナと回復力をチェック！）とチーム全体の方針を考えて、投手陣全体の起用法を変更しよう。



←スタミナが高く、回復力が低い選手は先発向き

新人と外国人の能力はキーワードで判明

新人と外国人選手の能力は、キーワードでほぼ判別できる。この表を参考に獲得選手を決めよう。獲得後も成長タイプだけは覚えておこう。

キーワード	内容	レベル
速球派！	球速	S
球は速い	球速	A
スピードに自信	球速	A
並の球速	球速	B
球速は普通	球速	B
スピードない…	球速	C
球威抜群！	球威	S
球は重い	球威	A
飛ばない球	球威	A
並の球威	球威	B
球威は普通	球威	B
球は軽い…	球威	C
コントロール抜群	制球	S
制球がよい	制球	A
制球に自信	制球	A
並のコントロール	制球	B
制球は普通	制球	B
コントロールに難	制球	C
Cアップで幻惑	チェンジアップ	S
緩急がつく	チェンジアップ	A
Cアップに自信	チェンジアップ	A
並のCアップ	チェンジアップ	B
Cアップは普通	チェンジアップ	B
単に遅い球？	チェンジアップ	C
スライダー抜群	スライダー系	S
スライダー得意	スライダー系	A
キレるスライダー	スライダー系	A
並のスライダー	スライダー系	B
スライダー普通	スライダー系	B
スライダー？	スライダー系	C
カーブ抜群	カーブ系	S
カーブが得意	カーブ系	A
カーブに自信	カーブ系	A
カーブは普通	カーブ系	B
平凡なカーブ	カーブ系	B
カーブは苦手か	カーブ系	C
カミソリシュート	シュート	S
シュートが得意	シュート	A
シュートに自信	シュート	A
並のシュート	シュート	B
シュートは普通	シュート	B
シュートは微妙	シュート	C
抜群のシンカー	シンカー	S
シンカーは得意	シンカー	A
シンカーに自信	シンカー	A
並のシンカー	シンカー	B
普通のシンカー	シンカー	B
シンカーは苦手	シンカー	C
消えるフォーク	フォーク	S
フォークが得意	フォーク	A
イケるフォーク	フォーク	A
並のフォーク	フォーク	B
フォークは普通	フォーク	B
フォークは苦手	フォーク	C
抜群のSFF	SFF	S
SFFが得意	SFF	A
SFFに自信	SFF	A
並のSFF	SFF	B

キーワード	内容	レベル
普通のSFF	SFF	B
落ちないSFF	SFF	C
鋭いパーム	パーム	S
パームが得意	パーム	A
パームに自信	パーム	A
パームが持ち球	パーム	B
パームを投げる	パーム	B
抜けないパーム	パーム	C
魔球ナックル	ナックル	S
ナックルが得意	ナックル	A
ナックルに自信	ナックル	A
ナックルに挑戦	ナックル	B
ナックルが並？	ナックル	B
ナックル試す？	ナックル	C
三段ドロップ！	ドロップ	S
ドロップが得意	ドロップ	A
ドロップに自信	ドロップ	A
並のドロップ	ドロップ	B
ドロップは普通	ドロップ	B
ドロップ好き	ドロップ	C
打撃センス抜群	巧打	S
シュアな打撃	巧打	A
打撃センスあり	巧打	A
打撃センスは並	巧打	B
打撃は普通	巧打	B
打撃は粗い	巧打	C
飛距離抜群！	長打	S
長打力に魅力	長打	A
パワーあり！	長打	A
長打力は並	長打	B
長打力は普通	長打	B
距離はでない	長打	C
スピードスター	走力	S
走力は魅力	走力	A
スピードあり！	走力	A
走力は並	走力	B
足は普通	走力	B
足は遅い…	走力	C
いぶし銀！！	バント/走塁技術	S
テクニックあり	バント/走塁技術	A
小技が光る	バント/走塁技術	A
テクニックは並	バント/走塁技術	B
小技は普通	バント/走塁技術	B
不器用…	バント/走塁技術	C
鉄壁の守備！	捕球/肩/反応速度	S
エラー知らず	捕球/肩/反応速度	A
守備が光る	捕球/肩/反応速度	A
守備は並	捕球/肩/反応速度	B
守備は普通	捕球/肩/反応速度	B
守備は下手？	捕球/肩/反応速度	C
度胸満点！！	ピンチ/チャンス	S
度胸あり	ピンチ/チャンス	A
メンタル強い	ピンチ/チャンス	A
度胸は並	ピンチ/チャンス	B
メンタル普通	ピンチ/チャンス	B
くじけやすい	ピンチ/チャンス	C
リードが抜群	キャッチャーリード	S
リード巧み	キャッチャーリード	A
冴えるリード	キャッチャーリード	A
リード力は並	キャッチャーリード	B
リードは普通	キャッチャーリード	B
リードはイマイチ	キャッチャーリード	C
ピークは早い？	成長タイプ	超早熟
物覚えがよい	成長タイプ	早熟
普通に育つ	成長タイプ	ふつう
やや遅咲きか	成長タイプ	晩成
息の長い選手	成長タイプ	超晩成

2年目以降の世田谷マッスル

2年目以降も積極的に選手補強と設備増設をした。その結果、資金的に厳しい状況に陥ったが、何とか切り抜けた。結果、2年目のチーム順位は5位。で、ただいま3年目。マッスル軍団化へまい進中だ。



←球界を代表するマッスルな選手を次々と獲得中



クリア条件ギリギリの10年目で日本一に挑戦

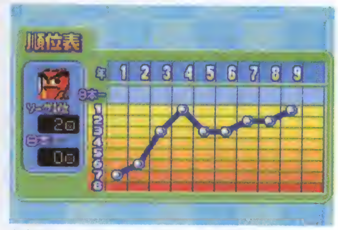
イガリンよりも先に攻略をはじめ、すでに9年目。何とかリーグ優勝は果たしたが、日本一は逃がす。ゲーム開始時の約束「10年目で日本一」と「スマビに勝てるチーム」を達成すべくチーム改革に着手した。

衰えつつある選手を若い選手に切り替えて、控え選手層を厚くする。そうすれば、レギュラーの調子が悪いときにもチームが連敗することも少なくなり、確実に日本一を達成できるはずだと考えたが…果たして!?

10年目の目標
- ・チームの若返り推進
- ・控え選手の層を厚くする
- ・もちろん日本一!



⬆9年目にリーグ優勝を果たし日本シリーズに進出するも、選手の調子が思った以上に悪く、西武に2勝4敗で敗れてしまった



⬆本ちゃんが育成したチーム9年間の歩み。4年目に優勝を果たすが日本一は達成できず。その後頭打ち状態に。この状況を打破ナきるか？

本ちゃんの攻略日誌

9年目10月

4週前半・日本シリーズで西武に2勝4敗で敗れる

全チームの戦力チェック　全チームの選手の年間成績をチェックして、シーズンオフの戦力補強の下調べをしておこう。

11月



1週前半・香田投手、湯舟投手、大豊内野手、嶋村外野手を自由契約
・自由枠で波原内野手(Sランク)を獲得

12月

1週前半・新井内野手のポスティング拒否
・ヤクルト・安田投手、ライバルチーム・羽崎内野手をFAで獲得
・契約更改で残り全選手と契約

シーズンオフで大幅選手入れ替え　残すべき選手は残し、切るべき選手は切る。非情に徹して、チーム戦力を強化していこう。

10年目1月

1週前半・テレビ局選択で「スカイハイTV」と契約、20億円の収入

2月

1週前半・キャンプ地選択　アリゾナへ

3月

1週前半・トレード打診　羽崎内野手+波原内野手⇔ヤクルト・豊瀬投手+パルメザン内野手
1週後半・投資企業の新商品開発に5000万円支払う
4週後半・高松捕手を留学に出すため3000万円支払う

4月

1週前半・ペナントレース開幕
・室内練習場を増設
1週後半・トレード成立　豊瀬内野手獲得
4月の成績　19勝5敗(1位)

ライバルから旬の選手獲得　リーグ戦で優勝を争うチームから主力選手を引き抜き、優勝を確固たるものにする。もちろん、自チームの選手としての活躍も期待できるぞ。

P123へつづく

年俸は秘書の設定より2段階下げよう

契約更改は秘書任せではなく、自分で設定しよう。秘書があらかじめ設定している来期年俸は少々高め。それより1、2段階下げて、チームが強くなるにつれてチーム経営を圧迫する人件費を少しでも抑えよう。



⬅高年俸の選手でも、容赦なく来期の年俸を下げよう

前年度の成績でキャンプ地が増減

前年度の成績によって、次の年の2月におこなえるキャンプ地が変化する。キャンプは予算が高いほど効果が高い。ケチらずに一番高いキャンプ地を選ぼう。



能力アップ
⬅地元の練習とは比べ物にならないほどの能力アップが期待できるぞ

キャンプ地	投手への効果									野手への効果										
	予算	条件(前年度成績)	体力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ピンチ	[illegible]	[illegible]	体力	[illegible]	[illegible]	バント	[illegible]	肩	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	チャンス
地元	0万円	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
国内	5000万円	-	▲	×	×	×	-	-	-	▲	-	-	▲	-	△	-	△	△	-	-
台湾	1億5000万円	Bクラス・Aクラス	×	-	△	○	△	▲	△	×	▲	▲	▲	×	×	▲	△	△	▲	△
グアム	1億5000万円	Bクラス・Aクラス	○	▲	▲	×	×	-	×	○	△	×	-	▲	○	×	×	△	×	×
オーストラリア	2億円	Aクラス・日本一	▲	△	△	●	△	●	?	▲	○	○	●	△	△	○	○	○	○	△
アリゾナ	2億円	Aクラス・日本一	○	●	●	×	△	×	?	○	△	○	△	○	●	○	○	△	△	△

※●、○、▲、△、×の順に効果が高いことを示します。－は効果がないことを示します。

企業の新商品開発に積極的に投資せよ!!

ランダムで、投資企業からの資金の提供を求められることがある。資金に余裕があるなら迷わず提供しよう。資金が増えたり、開発した新商品でチーム人気が上昇したりとさまざまな結果が期待できるぞ。



⬆薬品メーカーへ出資すると、新薬を開発！



⬆5000万円出資したのに…失敗もあるのだ

122ページからのつづき

5月

5月の成績　16勝8敗　累計35勝13敗(1位)

6月

4週前半・浅草次郎の球団応援歌CD発注(4000万円)
4週後半・トレード打診　坂本投手+岩村内野手+4億4千万円
⇔巨人・今中投手+長嶋茂雄内野手
・新外国人　ラジオ投手獲得
6月の成績　15勝8敗1分　累計50勝21敗1分（1位）

シーズン中最後のかけこみ補強

シーズン中の人材補強期限の6月4週後半に人材を補強。成長が鈍った選手と交換に、成長著しい選手を獲得。シーズン終了まで鍛えまくる予定。

7月

1週前半・トレード成立　今中投手、長嶋茂雄内野手獲得
2週後半・優勝マジック48点灯
4週前半・新人リストにSランクの前田智徳外野手登場
7月の成績　14勝6敗1分　累計64勝27敗2分（1位）

8月

8月の成績　15勝9敗　累計79勝36敗2分（1位）

9月

2週前半・長嶋茂雄内野手全治1カ月のケガ
3週前半・リーグ優勝
9月の成績　17勝5敗1分　累計96勝41敗3分（1位）



10月

3週前半・日本シリーズ開幕(対西武)
・第1戦、第2戦ともに勝利
3週後半・Aランクの新人　戎投手登場
・第3戦、第4戦ともに勝利　日本シリーズは4戦全勝で日本一
4週前半・投資企業からシルバートロフィーの
観戦ツアー企画に費用4000万円支払う
4週後半・大勢のツアー参加者で1億2千万円の収益
・シルバートロフィーでタイチュンと対戦
・3戦全勝でシルバートロフィー獲得
・高松太郎捕手が留学先から帰国

このチームでスマビに挑戦

10年目シーズン終了時のメンバーを、対戦相手であるスマビの児玉さんに見てもらったところ、「なかなかのメンバーですね。内野はとくに怖い！　でも、どれだけ育てられているのか？　というのはありますけれど。こちらも開発者の意地にかけて負けられません。負けたら…どうしよう」と余裕のコメント。因縁の対スマビ戦は次号でお届け！

柏崎太(投手)	相川亮二(捕手)
安田猛(投手)	高松太郎(捕手)
黒田博樹(投手)	バルメザン(一塁手)
今中慎二(投手)	仰木彬(二塁手)
寺原隼人(投手)	新井貴浩(三塁手)
続木宗八(投手)	長嶋茂雄(三塁手)
ムーア(投手)	田中秀太(三塁手)
塚本英輔(投手)	豊田泰光(遊撃手)
松岡弘(投手)	三ノ宮博一(外野手)
條辺剛(投手)	石動鉄郎(外野手)
ラジオ(投手)	真木大祐(外野手)
豊瀬岳(投手)	つくろう選手(外野手)
つくろう選手(投手)	

伸び盛りの選手にコーチ特別練習を

伸び盛りの選手に最適なのが、コーチの個人指導。体力を多く使うぶん、全体指導よりも練習効果が期待できる。とくに、コーチ特有の特別指導を使えば、大幅に能力を上げることも可能。特別指導の名称からその効果を推測し、成長途上選手を練習させよう。



↑練習効果が高そうな指導法「[illegible]」



↑指導の効果で最大球速が160km/hに

中盤以降も十分戦力となる新人

ゲーム中盤以降、ゾクゾクとライバルチームに入団する超有望新人。下の表でその一部を公開。新人探索やイベントで発見したらぜひ獲得しよう。他チームに入団した場合はトレードで獲得せよ。



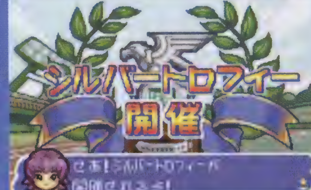
←超有望新人の1人、春原投手。能力ほぼMAX！

編集部オススメの超有望新人

名前	ポジション	出身地	名前	ポジション	出身地
子安賢吾	投手	北海道	桐原敬三	一塁手	青森県
林逸馬	投手	宮城県	平井秀夫	一塁手	大阪府
宇佐美光二	投手	埼玉県	安城新樹	二塁手	秋田県
稲見一政	投手	千葉県	安田政樹	二塁手	高知県
浅見光広	投手	東京都	角川勝樹	二塁手	佐賀県
阿久津仁	投手	神奈川県	早瀬護	三塁手	秋田県
矢部稔彦	投手	静岡県	亀田数人	三塁手	広島県
大岡泰介	投手	愛知県	宮田拓	三塁手	福岡県
早川辰彦	投手	大阪府	大川毅	遊撃手	秋田県
春原大洋	投手	岡山県	鳴海宗仁	遊撃手	福井県
三木洋二郎	投手	広島県	染矢啓助	遊撃手	和歌山県
望月道夫	投手	愛媛県	小柄正助	遊撃手	佐賀県
江村成茂	投手	長崎県	伊藤暁	外野手	宮城県
鮭川涼	投手	大分県	井上和司	外野手	千葉県
飯山強	捕手	北海道	佐々木正	外野手	東京都
一ノ瀬正巳	捕手	宮城県	荻野大祐	外野手	愛知県
菊地宗一	捕手	東京都	黒崎武朗	外野手	和歌山県
上野一美	捕手	和歌山県	野口利雄	外野手	岡山県
井上哲郎	捕手	島根県	鶴間丈	外野手	福岡県
沖野大樹	捕手	熊本県	木下真一	外野手	大分県

日本一になると隠し大会出現

日本一になると世界のチームとの対戦が可能になるぞ。シルバートロフィーは偶数年に日本シリーズを制覇したときのみ出現。ゴールドトロフィーは前年にシルバートロフィーを制しており、かつその年の日本シリーズを制した場合にのみ出現。勝負に勝つと、翌年いいことが…。



↑シルバーはアジア・ヨーロッパのチームとの対戦、ゴールドはアメリカとの対戦なのだ

Disney's ミッキーマウスの不思議な鏡

ちょっと不思議な鏡の世界でミッキーと一緒に大冒険!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ミッキーマウスの不思議な鏡	ジャンル	クリックアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用（2Pサポート機能付き）
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		



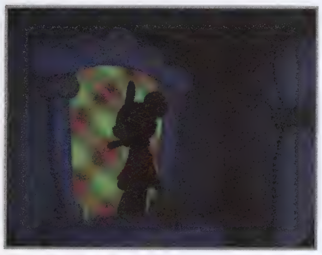


オバケに誘われて鏡の中へ入ったミッキーは…?

ある夜のこと、物音で目を覚ましたミッキーが鏡を見ると、中からオバケがこちらをのぞきこんでいた。オバケに誘われて鏡の中へと入ったミッキー。ところが、そのオバケに元の世界に戻るための鏡を壊されてしまった! 元の世界に帰るには、お屋敷の中の謎を解き、鏡の破片を集めないと…。



↑ミッキーが目を覚ますと鏡の中にオバケが！どうやらミッキーを誘っているみたいだけど？



↑不思議な出来事にワクワクしながらミッキーは鏡の中へ。さあ、冒険の始まりだ！



ケケケケケ……

画面のあちこちをカーソルでクリック

ゲームはカーソルを動かして画面のあちこちをクリックして、お屋敷の中を調べることによって進んでいく。お屋敷の中にはいろいろな仕掛けがあるので、気になるところがあったらクリックしてみよう。クリックした場所やタイミングによって、ミッキーが驚いたり何かを考えついたりと、いろいろなアクションを見せてくれる。



↑部屋の中で「怪しい」と思ったところは、かたっぱしからクリックしまくっちゃおう！



↑移動するときは行きたい場所をクリック。広い部屋で2回続けてクリックすると走れるぞ



↑場所によってカーソルはいろいろな形に変化する。虫めがねのときは詳しく調べるチャンス

おとうさん、おかあさんともいっしょに遊べるよ!

キッズモード

「ノーマルモードはちょっと難しい」という人には、キッズモードがオススメだ。キッズモードでは部屋の数が減っていたり、トリックポイントがなくてもトリックを使えるなど、ゲームをより簡単に遊べるように工夫されているぞ。また、コントローラを2つつなげるとサポートカーソルが出現し、1Pのカーソルをつかんで誘導できるようにもなる。サポートカーソルをお父さんやお母さんに動かしてもらえば、いっしょに謎解きできるぞ！



←2人で協力して遊べば、難しい仕掛けのクリア方法も思いつくかも。ちゃんとクリアできたら、ノーマルモードにも挑戦してみよう





怪しい場所ではトリックを使ってみよう!

怪しい場所にカーソルをあわせたとき、星の形に変化したらトリックを使うチャンス。トリックは何かを調べたときだけではなく、ミッキーがイベントでアクションしている最中にも使えることが多い。イベントの最中ものんびりミッキーの動きを眺めているのではなく、カーソルを動かしてトリックを使える場所を探してみよう。



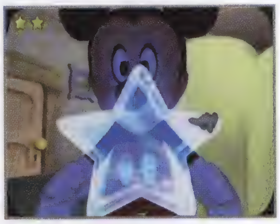
↑オバケに驚いたミッキーはあわてて逃げ出すが、ここでミッキーの足をクリックすると……



↑トリックを使うとじゅうたんがめくれて、下に隠れていた鏡のかけらが見つかった！

星のうつわでトリックポイントを増やそう!

トリックを使うときは、カーソルの中に表示されている数字分のトリックポイントが必要だ。トリックポイントを溜められる量は、ほしのうつわを取ると増やすことができる。トリックポイントがたくさん必要な仕掛けを見つけたら、先にほしのうつわを探そう。



←ほしのうつわはお屋敷のいろいろな場所に隠されているぞ

トリックポイントはどうやって回復するの?

トリックを使うことによって減ったトリックポイントは、エナジースターを取ると回復できる。エナジースターは1回取ってもしばらく時間がたつと同じ場所に出現するので、いくつか場所を覚えておいてトリックポイントを上手に回復させよう。

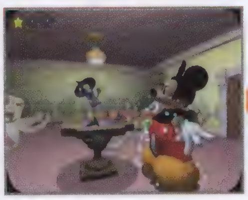


←ポイントの回復量はエナジースターの大きさによって変わる

鏡の世界には不思議な仕掛けがいっぱい!!

ちいさくされちゃった! …ケド?

おもちゃの部屋にある魔女の人形にトリックを使うと、なんと魔女の魔法でミッキーが小さくされてしまった！部屋のドアは重くて開けられなくなったので、近くにあるおもちゃの汽車に乗って隣の部屋へ行ってみよう。



↑机の上にあったかわいい人形を調べてみると、魔法をかけられた！



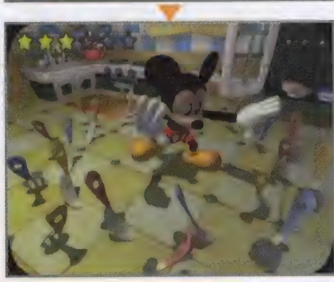
↑小さくされたおかげで、おもちゃの汽車に乗れるようになったぞ

ナイフとフォークと一緒にダンス!

キッチンの食器棚を調べてみると、中にはナイフやフォークがズラリ。何回か食器をつついて揺らしてみると、トリックを使えるようになる。すかさずトリックを使えば、食器たちがピョコピョコ歩き出してミッキーの周りでダンスを始めるぞ。さらにダンスが終わったあとには、なにやら落し物も……。



→ナイフやフォークを何回かクリックすると、トリックが使えるようになる



→トリックを使うと、ミッキーを中心に食器たちが楽しそうに踊りだす



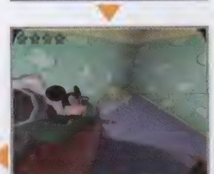
↑食器たちが戻った場所に鏡のかけらが落ちているぞ

おもちゃの飛行機で反撃だ!

小さくなったミッキーがお屋敷の中を歩いていると、突然おもちゃのアヒルが襲ってきた。部屋の中を逃げ回っているうちに、ミッキーは机の上に追い詰められてしまう。でも、おもちゃの飛行機にトリックを使えば、飛びたって脱出できるのだ。



←ミッキーのあとをアヒルが追ってくる



←飛行機にトリックを使って空へ逃げ出そう



↑飛行機の銃でアヒルをやっつけると、中からオバケが出てきたぞ



ミニゲームでも遊べるよ



←オバケを追うと、ボーナスゲームに突入。いたずらオバケにオシオキだ

BMO BLACK MATRIX ZERO

戦闘システムのすべてをここに攻略

GBアドバンス	
タイトル	ブラックマトリクス ゼロ
発売元	NECインターチャネル
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

戦略性の高い戦闘を勝ち抜く方法を解説

『BM』シリーズの戦闘は、高低差だけではなく、ユニットの向きや武器による攻撃の範囲も戦略の大事な要素となる。今回のGBA版でも、それは変わらない。そこで今回の攻略では、戦闘を有利にできる基礎知識を中心に紹介。地形を活用した攻撃方法や魔法の使い方など、知っていれば戦闘が楽になるはずだ。



⬆戦略性が高く、CPUも手強いので、戦闘のイロハを覚えて、マップを攻略して行こう

ZOCを活用して攻撃する

キャラユニットはみんなZOCという範囲を持っている。これは攻撃の範囲であると同時に、相手キャラの移動を止める効果もある。つまり、移動力が残っていてもZOCでそれ以上先に行けなくなるのだ。効果的に使って戦いを有利に進めよう。

縦振り・殴り

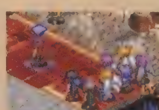
前後左右の4つの方向マスを攻撃することができる。高低差も一段までは大丈夫になっている。



⬆カインやザイオンがこの範囲で攻撃

横振り

横に振る武器を使った攻撃で、自分を中心に周囲8方向に隣接する敵を攻撃することができる。高低差も一段までならダメージを与えることが可能。



➡戦闘で便利な横振り攻撃

突き

武器を前に突き刺す攻撃。前後左右4つの方向を攻撃でき、武器をスピアなどヤリ系を持っていると、2マス先まで攻撃できる。



➡遠くの敵に攻撃できる突き

弓

前後左右4つの方向に、離れたところまで攻撃できる。飛び道具なので、高低差の要素に関係なく相手にダメージを与える事ができる。最大で4マス先の相手を攻撃することができる。



⬆飛び道具で狙った敵のみを攻撃できる

戦闘の基本テクニック

ユニットの攻撃タイプやZOCを覚えたら、次は実戦編だ。ここでは、戦闘で有利に勝つテクニックを紹介しよう。『BM』では、戦闘中のちょっとしたミスで全滅ということはよくあるので、注意して行動しよう。

側面・背後からの攻撃

敵ユニットは、横か後ろに回って攻撃しよう。正面からの攻撃よりも大きなダメージを与えることができるからだ。逆に、味方ユニットも横や後ろから攻撃されると大ダメージを受けてしまう。攻撃や移動のあとの向きも考えて行動することが大事なのだ。

正面



背後



死角から攻撃する

『BM』ではつねにユニットの向きを意識して戦っていく。そのうえで、マップの高低差を使えば、さらに有利に戦える。武器によっては上の相手に届かないこともある。この法則を利用すれば、戦闘は圧倒的に有利になる。たとえば、相手の攻撃の死角となる位置から、突きや弓で攻撃して、縦振り攻撃でトドメをさす。特に横振り攻撃で斜め方向に攻撃すれば効果的。



⬅敵キャラから攻撃を受けずに攻撃



➡高低差やZOCの死角から攻撃だ

必ずトドメを指すように

敵はヒットポイントを0にしても、倒れてマップ上に残っている。敵にトドメの攻撃を加えてマップから消してしまおう。そうしないと回復魔法をかけられると生き返ってしまうこともあるからだ。



⬆倒れている敵は必ず死滅させる。でないと回復魔法で復活するのだ

魔法で複数の敵を攻撃

戦闘中に複数の敵に大ダメージを与えることができる魔法。この魔法を上手く使うことがポイントだ。魔法で大ダメージを与えたあとに、戦士系のキャラでトドメをさす。回復魔法も範囲で十字の形で5マスのなかにいるユニットに効果がある。広い範囲の魔法を使って戦闘を有利に進めよう。



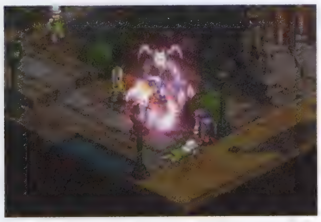
↑魔法は広い範囲にいる敵を同時に攻撃できるのでうまく使えば展開も楽になる



↑複数の敵にダメージを与える攻撃魔法は、後半に行くほど強力なものが手に入る

敵・味方関係のない効果

魔法を使ううえで、気をつける点がひとつ。それは、効果に敵味方の区別がないということ。魔法の効果範囲に味方がいると、同じようにダメージを受けてしまうのだ。これは回復魔法も同じで、魔法をかけた味方の効果範囲内の敵がいると、その敵も回復してしまう。無駄にならないよう気をつけよう。



↑範囲内のユニットすべて敵味方問わず魔法は同じ効果がある

レベルで習得

味方ユニットで魔法を覚えられるのはヨハネ、ルカ、シリア、リリスの4人。特にルカとリリスは最初から回復魔法を覚えているので、有効に使いたい。魔法は下の表にあるようにレベルに達すると習得していく。レベルアップの時にはこの4キャラは必ず1レベル以上アップさせていこう。

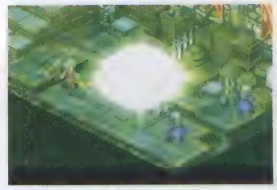


↑魔法が使えるキャラのレベルはコツコツ必ず上げていこう

	習得レベル	魔法名	使用BP	効果
ヨハネ	1	ルミナスクロス	17	光弾によりダメージを与える
	6	ブラディカース	13	相手のBP消費を封じることができる
	9	サンドマン	19	対象キャラを眠らせる
	13	ヴァンクラウド	23	毒の霧でダメージを与える
	18	ネメシスブロウ	65	光の爆発によりダメージを与える
ルカ	2	リリム	16	HPを回復する
	8	ストーンペトラ	12	対象キャラを石化状態にする
	12	ノースレイム	20	氷柱によりダメージを与える
	16	レジィゴースト	9	対象キャラのパラメータを25%ダウン
シリア	1	レイキュアー	12	ステータス異常の回復
	7	ノースレイス	20	氷柱によりダメージを与える
	9	ルリックヒール	25	HPを回復する
		ルリックソード	20	対象キャラのHPを四分の一にする
リリス	1	ヒール	9	HPを回復する
	8	ルリックレイ	10	氷柱によりダメージを与える
	10	アストラル	9	対象キャラのステータス25%アップ
	15	ルリックガード	11	すべての魔法攻撃を一度だけ防ぐ
	20	ドラゴネル	95	爆炎によりダメージを与える

潜在能力で大ダメージを与える

魔法と同じようにBP（バイオポイント）を使って覚醒する潜在能力。武器に隠されているいろいろな能力だ。強力なダメージを与えるものもあれば、持っていることで自分のHPを回復してくれるものまでさまざまある。



↑潜在能力発動で一撃で倒すことも可能だ

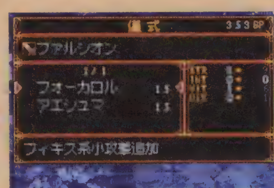
儀式で取得

インターミッションにある儀式コマンドで、いつでも持っている武器の潜在能力を覚醒させることができる。魔法を持っていない戦士系でも大ダメージを敵に与えることができるので、戦闘を有利にできる。潜在能力は武器ごとに固定なので、新しい武器を手に入れたら、必ずその武器にあった潜在能力を儀式で覚醒させよう。

剣血

儀式で最初からできるのがこの剣血だ。剣血で武器にBPを消費することにより、さまざまな潜在能力を覚えることができる。ユニットごとに違う潜在能力を覚えさせておけば、さまざまな場面で活用できることができる。

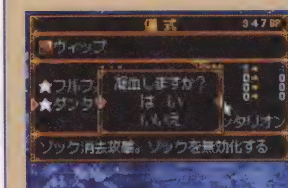
潜在能力は武器ごとに異なり、複数の能力を持っているものも多い。ただし同時に覚醒できる潜在能力はひとつだけなので注意。



↑剣血の儀式。能力を選んでＢＰを消費すると潜在能力は覚醒する

凝血

凝血は、武器の潜在能力を2つ以上剣血で覚醒させたのちに使用できる特殊な儀式で、BPを同じように使用する。2つ以上潜在能力の覚醒した武器に凝血の儀式を行うことで、大きく攻撃力などのパラメータを変動させることができる。しかし、いちど凝血するともう剣血することはできなくなる。最終的な武器の強化のときだけに使用したほうがいいだろう。



↑凝血で武器の能力を大きくアップできる。しかし、剣血ができなくなるのだ

自由戦闘でレベルアップ

マップとマップの間などの街での自由行動で選択できる「自由戦闘」。メインとなる戦闘のマップ数は決まっているが、この自由戦闘を行えば、味方ユニットのレベルアップをより早くできるし、武器やアイテムを買うためのお金を多く稼ぐことができる。レベルが上がれば使える魔法も攻撃力もアップするので効果的。

買い物ができる自由行動は各章に一回ずつくらいしかないが、自由戦闘でお金をできるだけ稼いで、いい武器や鎧を買っておくと後半有利になるだろう。



↑→自由行動のなかで選択できる自由戦闘。なんど戦ってもいいので、レベルアップと資金稼ぎに利用しよう

濃縮攻略第3回!!

戦いは佳境へ…！ 第23話までをデータ攻略!!

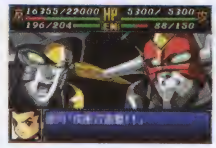
スーパーロボット大戦R

攻略第3回となる今回は、第18話から23話までの各種データ、マップを公開していく。戦いは中盤戦を迎え、いよいよ自軍、敵軍ともに戦力は増強。攻略を参考に、激戦を勝ち抜いてほしい。

GBアドバンス			
タイトル	スーパーロボット大戦R	価格	5800円
発売元	バンプレスト	ジャンル	シミュレーション
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

データ編 第18～23話で仲間になるパイロット&ユニットを公開

まずここでは、18～23話で仲間になるパイロット、ユニットのデータを公開。中盤戦から参戦するパイロット&ユニットだけに、高いステータスを持つものが多い。古い戦力と順次入れ替えて、自軍を強化していこう。



←激動の展開が待ち受ける中盤戦。新たな出会いも多い！

パイロットデータ｜能力よりも精神コマンドに要注目！

参戦する13パイロットのなかでも、特に優秀な人材がクワトロ、ジュドー、フォウら。U.C.ガンダム系の優れたパイロットたちで、いずれも高い能力と使いやすい精神コマンドの持ち主だ。ただし、唯一の問題が、搭乗できるユニット（MS）の数が少ないこと。U.C.ガンダム系のパイロットの中から2人を厳選して、ZガンダムとZZガンダムに乗せて活躍させよう。なお、第20話からはジャミルをMS（ガンダムX系）に乗せられるようになる。

パイロットデータ編

タイプ	キャラクタ	性格	格闘	射撃	防御	技量	回避	命中	精神PT	特技	精神1	精神2	精神3	精神4	精神5	精神6
U.C.ガンダム系	クワトロ・バジーナ	強気	143	150	93	187	124	128	50	NT・防御・援攻・指揮	集中	ひらめき	直撃	てかげん	熱血	魂
	フォウ・ムラサメ	普通	108	142	93	168	111	122	55	強化・防御・援攻・援防	集中	ひらめき	自爆	熱血	再動	愛
	ブライト・ノア	普通	99	135	96	175	88	106	80	援攻・援防・指揮	ド根性	信頼	不屈	加速	突撃	激励
	ジュドー・アーシタ	強気	151	148	102	172	123	128	55	NT・防御・援攻	ド根性	集中	不屈	熱血	覚醒	魂
	ルー・ルカ	強気	124	138	102	161	99	112	65	NT・防御・援攻・援防	集中	ひらめき	加速	熱血	祝福	友情
Wガンダム系	ヒイロ・ユイ	普通	132	151	99	177	108	128	55	底力・防御・援攻・援防	自爆	集中	不屈	熱血	突撃	魂
	デュオ・マックスウェル	強気	148	122	95	175	122	122	60	防御・援攻・援防・カウンター	自爆	不屈	集中	熱血	かく乱	幸運
	カトル・ラバーバ・ウィナー	普通	146	112	98	175	112	120	75	防御・援攻・援防・指揮	自爆	祝福	集中	友情	熱血	激励
	トロワ・バートン	普通	136	147	94	176	105	125	60	援攻・援防	自爆	必中	鉄壁	熱血	突撃	友情
	張五飛	超強気	149	118	100	177	120	124	65	底力・防御・援攻・援防	不屈	ド根性	集中	熱血	気合	自爆
	ゼクス・マーキス	普通	147	149	106	180	121	126	55	底力・防御・援攻・援防・カウンター	てかげん	集中	ひらめき	突撃	熱血	魂
ガンダムX系	カリス・ノーティラス	強気	135	145	105	173	120	127	60	人工NT・防御・援攻・援防	ひらめき	集中	努力	てかげん	熱血	友情
	エニル・エル	超強気	132	142	104	172	118	124	70	防御・援攻・援防	必中	根性	集中	熱血	祝福	突撃

このパイロットを育てよう！

左表の13人のなかから、役立つパイロットをピックアップ！ とくに目を引くのはクワトロ、ジュドー、フォウだが、下のゼクスやブライトも育てる価値が高い。



ブライト・ノア－第22話参戦

[illegible]



ゼクス・マーキス－第23話参戦

[illegible]

ユニットデータ｜改造次第で新たな最強ユニットが…

参戦ユニットは、下の19体。ZZガンダムやガンダムダブルエックス、ウイングゼロカスタムなど、各種ガンダム系の主役MSが続々参戦する。いずれも超強力なユニットで、自軍に加わったら、すぐさま改良して主力としよう。なお、今回の範囲内では、電童、凰牙がバイパーウィップやガトリングボアなど、すべての形態に変形可能となる。また、自軍に参戦した凰牙は、北斗が搭乗。以降しばらく、電童は銀河1人で搭乗することになる。



←各種ガンダム系の強力なMSパイロットが多数参戦。戦力大幅増強だ！

ユニットデータ編

タイプ	ユニット名	基本ステータス										防御タイプ	武器			
		サイズ	HP	EN	運動性	装甲	移動力	空	陸	海	宇		主力武器1	攻撃力	主力武器2	攻撃力
U.C.ガンダム系	百式	M	3700 (5550)	140 (280)	85 (127)	900 (1350)	6	−	A	C	A	剣銃	メガバズーカランチャー(M)	2900 (4000)	クレイバズーカ	2500 (4450)
	ジェガン	M	3400 (5440)	110 (242)	75 (120)	850 (1360)	5	−	A	C	A	剣盾銃	ビームライフル	1800 (3900)	ビームサーベル	1800 (3900)
	ネェル・アーガマ	LL	9000 (14850)	180 (414)	60 (99)	1050 (1732)	6	A	−	−	A	−	大型メガ粒子砲	2200 (5050)	ハイパーメガ粒子砲(M)	1800 (3550)
	ZZガンダム	M	4200 (6300)	180 (360)	80 (120)	1050 (1575)	5	−	A	C	A	剣盾銃	ハイメガキャノン	3100 (5050)	ハイメガキャノン(M)	3000 (4100)
	Zガンダム	M	3800 (5700)	160 (320)	85 (127)	900 (1350)	6	−	A	C	A	剣盾銃	ハイパービームサーベル	3300 (5250)	ハイパーメガランチャー	2700 (4650)
Wガンダム系	ウイングゼロカスタム	M	5200 (7280)	230 (414)	95 (133)	1000 (1400)	8	A	B	C	A	剣	ツインバスターライフル	2900 (4500)	ツインバスターライフル(M)	2200 (2950)
	デスサイズヘルカスタム	M	4900 (6860)	210 (378)	85 (119)	1000 (1400)	7	−	A	B	A	剣	ビームシザース	2500 (4100)	バルカン	1400 (3000)
	サンドロックカスタム	M	5100 (7140)	210 (378)	85 (119)	1200 (1680)	6	−	A	A	A	剣盾	ヒートショーテル	2500 (4100)	クロスクラッシャー	2000 (3600)
	ヘビーアームズカスタム	M	5400 (7560)	240 (432)	80 (112)	1050 (1470)	6	−	A	C	A	−	フルオープンアタック	3300 (4900)	ダブルガトリングガン	2500 (4100)
	アルトロンカスタム	M	5000 (7000)	230 (414)	90 (126)	950 (1330)	6	−	A	B	A	剣	ドラゴンハング	2500 (4100)	ツインビームトライデント	2000 (3600)
	トールギス」	M	5300 (7420)	260 (468)	95 (133)	1000 (1400)	7	A	B	B	A	剣盾	メガキャノン	2700 (4300)	ヒートロッド	2300 (3900)
ガンダムX系	ガンダムダブルエックス	M	4000 (6000)	200 (400)	95 (142)	1100 (1650)	7	A	A	B	A	剣盾銃	ツインサテライトキャノン	4300 (5900)	ツインサテライトキャノン(M)	3400 (4500)
	Gエアマスター・バースト	M	3700 (5550)	170 (340)	105 (157)	1000 (1500)	8	A	B	C	A	銃	バスターライフル	2200 (4400)	ヘッドバルカン	1200(3400)
	Gレオパルド・デストロイ	M	4300 (6450)	210 (420)	90 (135)	1300 (1950)	6	−	A	A	A	剣銃	ツインビームシリンダー	2400 (4600)	ホーネットミサイル(M)	1800 (2900)
	ベルティゴ	M	5500 (7975)	190 (361)	100 (145)	950 (1377)	7	A	B	B	A	剣銃	ビット	2700 (4350)	内蔵ビームライフル	2000 (3650)
	ジェニス改・エニルC	M	5300 (7950)	170 (340)	95 (142)	950 (1425)	6	−	A	B	A	剣銃	バズーカランチャー	2300 (4500)	100mmマシンガン	2300 (4500)
電童系	フルアーマー電童	M	5300 (7685)	150 (335)	75 (108)	1000 (1450)	6	A	A	C	A	剣	電童剣	2400 (3300)	超電童ヨーヨー	2200 (3850)
	騎士GEAR 凰牙	M	5300 (7685)	150 (335)	80 (113)	1000 (1450)	7	A	A	B	A	−	閃光雷刃撃	2400 (3300)	爆砕重落下	2200 (3850)
オリジナル系	エクサランス・C	M	3800 (6080)	170 (374)	85 (136)	950 (1520)	6	B	C	C	A	剣	フェアリー	2800 (4900)	ハイコートマグナム	1800 (4000)

※カッコ内は、各ステータスの最大改造値。また、主要武器は、武器のなかから、強力なものや、使い勝手のいいものを選んでいます

このユニットを鍛えよう！

参戦ユニットのなかでも鍛える価値の高いのが右の4ユニットだ。ちなみに、意外に使いにくいのが凰牙。電童との合体攻撃が可能なのだが、通常形態時以外は合体攻撃ができないのだ……。



ネェル・アーガマ－第19話参戦

[illegible]



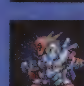
ZZガンダム－第22話参戦

[illegible]



ガンダムDX－第20話参戦

[illegible]



Zガンダム－第22話参戦

[illegible]

マップ編 4度目のルート分岐が出現! 第18~23話のマップを戦術攻略

18~23話でのポイントは、21話後のルート選択。育てているパイロット&ユニットが主力となるルートを選ぶと戦いやすいだろう。なお、フルアーマー電童は電童ルートのみ、とあるユニットはWガンダムルートのみで参戦する。



←難易度はWガンダムルートのほうが高めとなっている。

シナリオフローチャート

第1話「トライアルウェポン」
参戦ユニット/エクサランスC・AF(主人公) 【ナデシコルートを選んだ場合】エクサランスS、ナデシコB(ルリ)、Sエステバリス(サブロウタ)、【逆襲のシャアルートを選んだ場合】ラー・カイラム(ブライト)、リ・ガズィ(アムロ)、ジェガン(ケーラ)

ナデシコルート

第2話「火星の後継者」
参戦ユニット/エステバリスC(リョーコ)

第3話「再会のレシピ」
参戦ユニット/高機動型ブラックサレナ(アキト)、アルストロメリア(元一朗)、エステバリスC(イズミ)、エステバリスC(ヒカル)

第4話「最悪の決戦」
参戦ユニット/ナデシコC
離脱ユニット/エクサランス(主人公)以外の全ユニット、パイロット

第5話「『運命の選択』みたいな」
参戦ユニット/ナデシコ(ユリカ)、エステバリス(アキト)、エステバリス(ガイ)、エステバリス(リョーコ)、エステバリス(イズミ)、エステバリス(ヒカル)、ダイターン3(万丈)

第6話「GEAR戦士・電童」
参戦ユニット/電童(銀河)、電童ユニコーンドリル(北斗)、ワルキューレ(ベガ)

逆襲のシャアルート

第2話「逆襲のシャア」
参戦ユニット/なし

第3話「νガンダム」
参戦ユニット/νガンダム、量産型νガンダム、(チェーン)、(ハサウェイ)

第4話「最悪の結末」
参戦ユニット/なし
離脱ユニット/エクサランス(主人公)以外の全ユニット、パイロット

第5話「あなたに、力を…」
参戦ユニット/フリーデン(ジャミル)、ガンダムX(ガロード)、ガンダムレオパルド(ロアビィ)、ガンダムエアマスター(ウィッツ)、リ・ガズィ(アムロ)、メタス(ファ)、トーラス(ノイン)

第6話「出撃!! ネオゲッターロボ」
参戦ユニット/ネオゲッター1・2・3(号、翔、凱)

第7話「危うしマジンガー軍団!!」
参戦ユニット/マジンガーZ(甲児)、アフロダイA(さやか)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)、ボスボロット(ボス)
離脱ユニット/グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)

第8話「バンドック現る!」
参戦ユニット/ザンボット3(勝平、宇宙太、恵子)、シャイニングガンダム(ドモン)、ガンダムマックスター(チボデー)、ガンダムローズ(ジョルジュ)、ドラゴンガンダム(サイ・サイシー)、ボルトガンダム(アルゴ)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ)
離脱ユニット/ウイングゼロカスタム(ヒイロ)

第9話「炸裂! バイパーウィップ!!」
参戦ユニット/エクサランスG

第10話「登場!! テキサスマック!」
参戦ユニット/テキサスマック(ジャック、メアリー)、電童レオサークル、セルファイター(吉良国)

第11話「私の愛馬は凶暴です」
参戦ユニット/エクサランスF、ノーベルガンダム(アレンビー)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ)
離脱ユニット/ウィングゼロカスタム(ヒイロ)

Aへ

A

第12話「さらば青春! 戦闘獣になった青年!!」
参戦ユニット/グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)

超電磁ルート

第13話「コン・バトラーVを破壊せよ!!」
参戦ユニット/コン・バトラーV(豹馬、十三、大作、ちずる、小介)、ケロット(金太、知恵)

第14話「皇帝陛下のプレゼント」
参戦ユニット/ボルテスV(健一、一平、大次郎、日吉、めぐみ)

無敵ルート

第13話「海の戦い!」
参戦ユニット/エクサランスD、ガンダムレオパルド水中オプション

第14話「コロスとゼノイア」
参戦ユニット/なし

第15話「必殺!! 超高速グレート・ブースター!!」
参戦ユニット/なし

ガンダムXルート

第17話「俺の声が聞こえるか!」
参戦ユニット/ガンダムGXディバイダー、スーパーガンダム(カミーユ)、

電童ルート

第16話「決戦! 電童VS凰牙!!」
参戦ユニット/電童バイパーウィップ、電童ガトリングボア、電童ドラゴンフレア、

第17話「謀略の父が地球を狙う」
参戦ユニット/なし

第18話「『真実』はひとつじゃない」
参戦ユニット/なし

第19話「よみがえる命」
参戦ユニット/百式(クワトロ)、電童・輝牙

第20話「ダブルエックス起動!」
参戦ユニット/ガンダムDX、ガンダムエアマスター・バースト、ガンダムレオパルド・デストロイ、サンドロックカスタム(カトル)、デスサイズカスタム(デュオ)、ジェガン(フォウ)
離脱ユニット/サンドロックカスタム(カトル)、デスサイズカスタム(デュオ)

第21話「黒騎士と母の秘密」
参戦ユニット/なし

Wガンダムルート

第22話「ハマーンの影」
参戦ユニット/ZZガンダム(ジュドー)、Zガンダム(ルー)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ)、デスサイズカスタム(デュオ)、サンドロックカスタム(カトル)、ヘビーアームズカスタム(トロワ)、ネェル・アーガマ(ブライト)、トールギスⅢ(ゼクス)

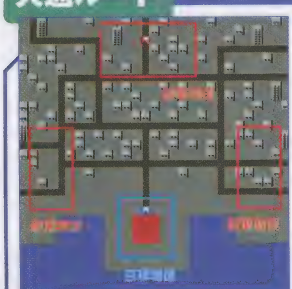
第23話「エンドレス・ワルツ」
参戦ユニット/アルトロンカスタム(五飛)、ベルディゴ(カリス)

電童ルート

第22話「炎の中で」
参戦ユニット/セルブースター、フルアーマー電童
離脱ユニット/フルアーマー電童

第23話「螺旋城の落ちる日」
参戦ユニット//バルハラ、凰牙

共通ルート 第18話「『真実』はひとつじゃない」



発生イベント

- 2ターン目味方フェイズ、自軍増援、敵軍増援1登場
- 敵軍初期配置と増援1を全滅させると、敵軍2が出現
- 戦闘会話「主人公VS三郎太」
- 源八郎以外の敵をすべて倒すか、源八郎機を撃破すると戦闘終了

POINT 敵軍増援2出現後、敗北条件にアトモ社への侵入が加わる。あらかじめアトモ社近辺に部隊を配置し、敵を迎撃しよう。



←源八郎機はサイコフレームを持つ。必ず倒そう

共通ルート 第19話「よみがえる命」



発生イベント

- 2ターン目味方フェイズ、自軍増援登場
- ラゴウを撃破すると、電童が輝刃に変形可能になる
- 5ターン目味方フェイズになると、電童が自動的にラゴウを撃墜。上記のイベントも発生する
- 輝刃イベント後、敵増援出現
- 戦闘会話「銀河(北斗)VSラゴウ」「銀河(北斗)VSギガアブゾルート」「銀河(北斗)VSギガグルメイ」「銀河(北斗)VSギガウィッター」。後者3つの戦闘会話は、輝刃出現イベント発生の有無で内容が変化する。
- ギガアブソート、ギガグルメイ、ギガウィッターは、それぞれHPが30%以下になると撤退する

POINT 強化パーツを得るためにも、ラゴウは自力で撃破したいところ。布陣して待ち受け、集中攻撃を加えて一気に倒そう。



←ラゴウは先陣を切って、自軍に突っ込んでくる

ラージとミズホの「R」あれこれ

ミズホ(以下、ミ):今回は場所があんまりないので、さっそく議題に入りますよー! ラージ(以下、ラ):はいはい。 ミ:毎度のことながらテンション低いですね~。えーと、今回の議題は合体攻撃! 合体攻撃はいいですよね~。とくにZとZZのダブルメガランチャーは最高ですね! エクサランスにも合体攻撃機能があればよかったのに……。 ラ:合体攻撃は確かに強力ですが、欠点もありますよ。まず、特定のパイロット同士の組み合わせでなければ、合体攻撃を行えないこと。(次ページへ)

(次ページへ)

共通ルート 第20話「ダブルエックス起動」



発生イベント
● 2ターン目味方フェイズ、自軍増援登場
● 初期配置の敵が全滅すると、敵軍増援出現
● 戦闘会話「カトルVSトロワ」「デュオVS五飛」「ガロードVSシャギア」「ガロードVSオルバ」「ユリカVS元一朗」



←回避、防御を駆使して逃げ切ろう。回復は「信頼」で

POINT 初期配置のガロードとフォウは、自軍主力に向かって逃げよう。「集中」を常に使いつづけ、撤退を急げ!

共通ルート 第21話「黒騎士と母の秘密」



発生イベント
● 初期配置の敵全滅後、敵増援出現
● 敵増援出現時、ワルキューレは撤退。銀河(北斗)の気力-50。
● ブッチャーはHPが30%以下になると撤退する
● 戦闘会話「勝平VSブッチャー」



←増援のジャムはMAP兵器を持つ。速攻で倒せ!

POINT 敵増援出現と同時に銀河と北斗の気力が-50にされる。こうなるとほとんど戦力にならないので、母艦に収納しよう。

Wガンダムルート 第22話「ハマーンの影」



発生イベント
● 指定地点に到着するか、キュベレイを撃墜すると、敵増援出現
● 戦闘会話「ジャミルVSハマーン」「ジャミルVSランスロー」「ゼクスVSハマーン」「クワトロVSハマーン」「カミーユVSハマーン」「ジュドーVSハマーン」「ジュドーVSマシュマー」「ジュドーVSキャラ」「ジュドーVSイリア」「ジュドーVSプル」「ジュドーVSグレミー」「ルーVSグレミー」
● キュベレイのHPが30%以下になると、キュベレイは撤退
● スカールーク(ハイネル)のHPが30%以下になると、スカールーク(ハイネル)は撤退
● ???



←ネオ・ジオン軍のプルは、とあるパイロットで…

POINT 敵増援はWガンダムチームの初期配置近辺。動かずにいると敵に包囲されるので、あらかじめ本隊と合流しておこう。

Wガンダムルート 第23話「エンドレス・ワルツ」



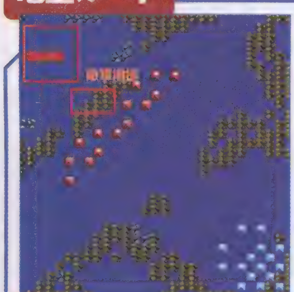
発生イベント
● 2ターン目自軍フェイズ、自軍増援出現
● ヒイロで五飛を説得可能。説得後、五飛は仲間になる
● ヒイロが五飛を説得するか、アルトロンガンダムを撃墜すると、敵軍増援出現
● ガンダムヴァサーゴCBのHPが30%以下になると、ガンダムヴァサーゴCBは撤退
● ガンダムアシュタロンHCのHPが30%以下になると、ガンダムアシュタロンHCは撤退
● ジェニス改・エニルのHPが30%以下になると、ジェニス改・エニルは撤退
● 戦闘会話「ジュドーVSラカン」「ガロード(ガンダムダブルエックス搭乗時)VSシャギア(もしくはフロスト)」「カリスVSエニル」「カリスVSラカン」「カリスVSシャギア(もしくはオルバ)」



←合体攻撃の命中率は高い。防御して耐えよう

POINT パワーアップしたフロスト兄弟が難敵。合体攻撃を使ってくるので、早めに片方だけでも撃破しておこう。

電童ルート 第22話「炎の中で」



発生イベント
● 初期配置の敵が8機以下になると、敵増援1出現
● 初期配置の敵が全滅すると、敵増援2出現
● 敵増援出現時、フルアーマー電童は電童に分離。電童・ユニコーンドリル、電童・ガトリングボアへの変形が可能になる
● 戦闘会話「銀河(北斗)VSギガアブソート」「銀河(北斗)VSギガグルメイ」「銀河(北斗)VSギガウィッター」



←フルアーマー電童が参戦。が、自動的に分離してしまう

POINT 敵のなかではジャムに注意。広範囲のMAP兵器を持つので、無理に近づかず、接近してくるのを待って袋叩きにしよう。

電童ルート 第23話「螺旋城の落ちる日」



発生イベント
● 3ターン目味方フェイズ、自軍増援と敵軍増援が登場
● テュガテールはHPが30%以下になると撤退
● 戦闘会話「銀河VS螺旋城」「北斗VS螺旋城」「銀河VSギガアブソルート」「北斗VSギガアブソルート」「銀河VSギガグルメイ」「北斗VSギガグルメイ」「銀河VSギガウィッター」「北斗VSギガウィッター」



←増援の電童と凰牙は合体攻撃が可能。活用しよう

POINT 増援は上下から出現する。無理に前進すると、敵に包囲されてしまうので、初期配置近辺でひたすら迎撃に徹するべし。

ルート分岐はロボットのタイプに合わせて選ぼう

ルート分岐は第23話までに3カ所が存在する。基本的にはストーリーの好みで選んでいいが、中には特定のルートでないと仲間にならないパイロット(ユニット)も。電童ルート第22話で参戦するフルアーマー電童がその1つ。

リアルロボット好きなら……「逆襲のシャアルート」→「超電磁ルート」→「ガンダムXルート」→「Wガンダムルート」
スーパーロボット好きなら……「ナデシコルート」→「無敵ルート」→「電童ルート」→「電童ルート」



←見たいイベントに合わせて選択するのもいいが、



←特定のユニットを仲間にしたい時には要注意!

ラージとミズホの「R」あれこれ
(前ページから)たとえば、ダブルメガランチャーの場合、「アムロ+クワトロ」や「カミーユ+ジュドー」なら可能ですが、「アムロ+ジュドー」だと不可能。よくよく考えてから、パイロットを選んだほうがいいでしょう。また、合体攻撃は初期攻撃力こそ高いですが、最大改造時には、それほど攻撃力が伸びません。総ダメージ量を考えると、ZのハイパーメガランチャーとZZのハイメガキャノンを援護攻撃で加えたほうがオトクといえるでしょう。EN効率もいいですし ミ:(ケチ臭いなあ……)

学校法人ニンドリ学園

冷やしニンドリャー始めました

突然コーナーが無くなったりしてますが（今回だと「意見のある人〜」）、消えたわけじゃないです。その号の投稿によってスペースを大きくしたり、新しいコーナーを作ってるだけなんですよん。新コーナー案も随時募集してまっす。（担当かややん）

●ニンドリの表紙に書いてある発売日が1カ月ズレてるのは気のせいですか。

【栃木県／LMまるおさん】

──実際の発売日から1カ月後（正確には次の次の号が出る日）が表紙には書かれてるんですね。月刊のニンドリも、9月に出た号が"11月号"だったりしたでしょ。

●キリトリ線に切れ目を入れて欲しい。

【愛媛県／神出鬼ボツさん】

──アンケートのミシン目って、加工代がすごーく高いんだそーです。それと、締め切りがグンと早くなるんだそうな。というわけで今のとこ難しいです。ごめん。

●おかげさまで、夏休みの宿題、順調に終わってません。ドリームがあると、ついつい見てしまう（笑）。

【茨城県／双翼さん】

──読書感想文は「ニンドリと私」にしてみると即行で終わるでしょう（？）。

●マリサン宣伝企画、行きたかった!! これ絶対地方でもやるべきですよ！絶対!!

【広島県／喋る岩2世さん】

──やりたいよね！とは思いつつ、大変なんすよ、準備とか。東京でやるのも大変なので…。来年スペースワールドがあったらそのついでになにか…、とかが現実的な線かもしれません。ごめん。

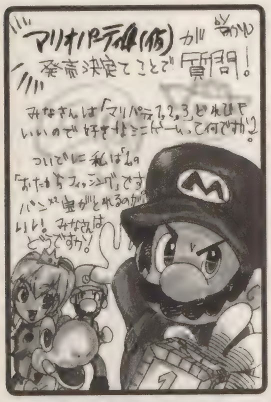
●基本的な質問です。ニンドリャーってなんですか？

【栃木県／なるさわーさん】

──ひっそりと森の奥に住んでいる伝説の妖精さんです。うそです。叫ぶと学園の生徒になれる秘密のかけ声です。



【静岡県／アヤさん】もう中国にいっちゃってますかー？ わざわざニンドリを持っていってくれてありがとう。勝手にニンドリ中国駐在員に任命します（笑）



【静岡県／マイプルさん】沢山集まれば集計して掲載しますので。ちなみに、かややんは3Dスティックをぐるぐる回す系が好きです。コントローラ壊れるけど…



【群馬県／寛奈さん】天使さんとか悪魔さんとか登場してダークなイメージがあった『BMO』も、GBA版では明るめな感じのイラストが評判みたいですね

今号の目標

子守はヨッシーにまかせる【愛知県／ヒゲフカさん】

木箱を見かけたらヒップドロップ【北海道／小松崇臣さん】

経過報告

前号で募集を始めた、復活「ゲームファンクラブ」ですが、即行でバシバシとお便り頂戴しています。みんなどうもありがとね。どんな形のコーナーにするのか、具体的にはまだ決定はしてません。でも、「読者の意見で作り上げる」ってスタンスは変えないつもりですので、好きなことを好きなように書いて、下のあて先まで送ってくださいね。それから、

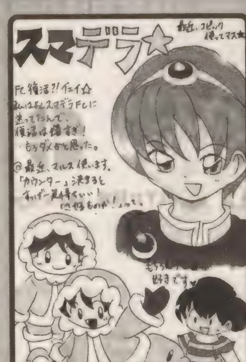
●私は絵が苦手なので、文字でも参加できるという案は賛成です。

【広島県／テレサ母さん】

というご意見もいただいてます。イラストの他にも、文字投稿派な人も参加してみてね。みんなの「このゲーム（キャラ）が好き！」って思いを聞かせてください。



【埼玉県／まるきのこさん】そういえばまだ見てないですね。出ないことはないでしょ



【大阪府／神野温子さん】ふと違うキャラで遊ぶと新鮮な気持ちになるんだよね

あて先
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部　「ゲームソフトファンクラブ○○FC」係
※マリオファミリーFC、スマブラFCみたいに、キャラやゲームの名前も書いてね

シリーズダジャレドリーム

スーパーマリオ三者 in GC

【E-mail／みゆっきーさん】

マリオと、ピーチ姫と、キノピオの3人が「スーパーマリオ」からGCへやってきたと…？ あー、だからルイージは…。って、それとは別にもう1人GCに登場してるような…。

今週の日直さん

名前：うさぎずきんちゃん
特徴：うさぎのずきんをかぶっている。
特技：走ると速い。
　　　おばあちゃん思い。

【長野県／ものものさん】



あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●ニンドリを買うためにレジに持って行って1000円札を出しました。おつりを渡す店員の一言「51円のお返しです。」

【香川県／山口雄貴さん】

●私はかややんさんをかかやん、はやのんさんをはのやんと読み違えてました。スミマセン…。他にもクルミパンをミルクパンとか…。新種のゴショッカーに感染したのかもしれません。

【神奈川県／明日羅さん】

●蚊を倒すとき、最近は『森＋』の影響で「かゆいんじゃー！」と叫びながら叩いてます。でもこの間、叩こうと口から出た一言は「ニンドリャー！」でした。

【沖縄県／氷月イツルさん】

●マリオ親衛隊に出す4コママンガを思い付き、イラスト用の紙に描いた…まではよかったのですが、紙が封筒に入りませんでした…。ただ今、紙（はがきサイズ）より大きな封筒を探しております…。折ったらマズイですよね…。

【福島県／リーフォスさん】

―マズイです！ 紙で包む手はどう？

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

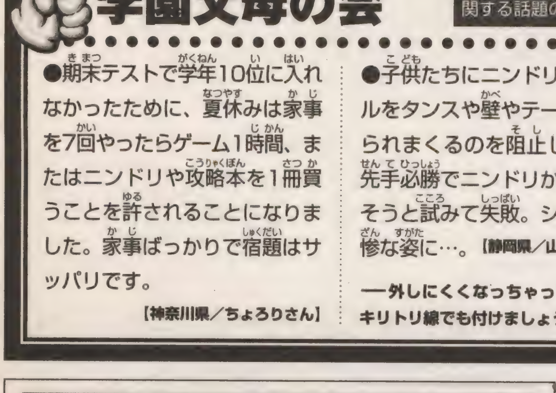
●期末テストで学年10位に入れなかったために、夏休みは家事を7回やったらゲーム1時間、またはニンドリや攻略本を1冊買うことを許されることになりました。家事ばっかりで宿題はサッパリです。

【神奈川県／ちょろりさん】

●子供たちにニンドリ特製シールをタンスや壁やテーブルに貼られまくるのを阻止しようと、先手必勝でニンドリから切り離そうと試みて失敗。シールが無惨な姿に…。

【静岡県／山本直美さん】

―外しにくくなっちゃってゴメン！ キリトリ線でも付けましょうか？



一発！芸達者!!

（長野県／鷹の目さん）

どわはははは。N64のロゴにそっくり！ 色も黄色だったり緑だったりするんでしょーか

オニが村のお宝自慢



Treasure No.27

カービィねぶたin青森

私らの市のねぶた祭で、こんなねぶたを作っていた町内がありました。雨よけのビニールが残念でした…。

【青森県／まくらさん】

――確かに！ まん丸でアニメ版にそっくりですねー。カービィって胴体と足のバランスが難しそうだけど、これはいい感じ。カービィ好きな人が作ったんでしょう。

注意

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（クッパそっくりの亀、とかね）も大歓迎ですよー。

ちょっと気になる、こんなコト

●久しぶりに『マリオRPG』をやったら、星のふる丘で見たルイージの願いごとが「兄さんの役にたちたい」だったので切なくなりました。

【千葉県／緑山田さん】

●チンクルさんの風船を割ってしまい、「チンちゃんゴメン！」と言ってしまった。「チンちゃんってゆーな！」と弟に怒られました。

【愛知県／はなださん】

●『バイオハザード0』に登場するヒルの化け物の参考は、映画「キラーバージン」に違いないことを発見しました！ 是非みなさん観て確かめて下さい！

【鳥取県／白石泰志さん】

●ヨッシーは男だと聞いているのですが、どうしてタマゴを産むのかと不思議です。

【大阪府／ポークさん】

●ゴルフの通販で、オリマー社のクラブを紹介していた…。

【京都府／いれぶんさん】

●友人がリンクを「タイツ」呼ばわりしてました。くぅ。

【神奈川県／ばななみそさん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ 緑のLといえば、ルイージ、リンク、どっち？

・ルイージ・

●自分のイニシャルを帽子に刻んでいるからです！
【埼玉県／Y・Tさん他たくさん】

●やはり「任天堂の顔」の弟だから。【兵庫県／SAKAIさん】

●彼はすでにGCで主役デビューを果たしていますが、リンクはまだしておりません！
【静岡県／ほうきさん】

●リンクは、名前を「ゼルダ」と思ってる人が多いから（ニンドリ読者にはありえないけど）。
【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●小学校の頃から『ゼルダ』より『スーパーマリオ』を遊んでいた時間のほうが長いので。
【北海道／七月慶介さん】

・リンク・

●カッコイーし！
【熊本県／みらいさん他いっぱい】

●緑の面積とか、かなり違うじゃないですか。
【滋賀県／羽織アルジさん】

●コキリの森で育ち、緑のようにおだやかでやさしいので。
【神奈川県／ゼル奈さん】

●ミドリンクだから…。スミマセン。
【青森県／浅葱優さん】

●私の場合、この方との出会いが衝撃的だったので…。
【岡山県／神森リンさん】

●時の勇者だし。ルイージはモテ…なんでもないです（笑）。
【青森県／ナスカブトさん】

—というわけで、「頭のLの字」派と「かっこいい」派と、まっぷたつに意見が分かれる結果となりました。いつもより50％増しくらい票が多かったのが、両者の人気ぶりが伺えますね。それでは、次の次の号へ向けてのお題ですが…

ドルピック島へバカンスに行きたい？行きたくない？
Vol.77→9/24締め切り　（栃木県／夢ッシュさんからのリクエスト）
です。夢のリゾート地。でもトラップが…。などなど、よく考えて選んでね。

助けて！ゲーム救急隊

●『マリオテニス64』のパスワード？エントリーコード？みたいなやつ、今だに意味が分からないのですが…。
【群馬県／よっしぃさん】

——あれは、任天堂ホームページで開かれた大会などで使用したモードなんです。決められたパスワードを入れることで特定のルールのゲームが始まって、みんなで成績を競う、というものでした。大会があったのははずいぶん前なので、もう新しいパスワードがでることは期待できないでしょう…。

●うちの母親がGBアドバンスをどこかに隠してしまいました。どこにあるの？
【東京都／うずウスさん】

——救急隊に聞かれてもちょっと…。お手伝いとかすると返してくれるかも（優等生発言）。

一発！芸達者!!



（静岡県／アルテミスさん）
イガリンに頼んでスペースを大きくしてもらいました。文字も絵もいっぱい書いてね！

一発！芸達者!!



（愛知県／緑雨まさきさん）
どんな絵ができるかな？　ピクロスのルールの分からない人はお近くの人に聞いてみてね

正夢、アホ夢、私のドリーム

●夢で本屋に「マリオばんざい」という本が置いてあった。
【石川県／キムダイさん】

●寝る前に『RUNE』をプレイしたら、夢にカティアが登場。彼女は不気味な笑みを浮かべながら強力クリーチャーを次々と召喚。マジ怖かった…。
【福岡県／燈路さん】

●ゲームキューブを火にかけてカレーを作る夢を見た…。
【兵庫県／oh-mooさん】

●街の路上でゴショッカーを発見。「ユ○ケル」…ならぬ「チンクル黄帝液」たるドリンク剤を売っていた。何味がするんだ!?
【埼玉県／ルイタロGCさん】

●『FE 封印の剣』に私も参戦。夏休み帳で思いきり敵をぶちのめしていた。【長野県／にゃお子さん】

●ついに念願だったゲームの夢を見ました！　内容は、カービィと一緒にお使いするというものです。途中、ニャースが運転するトラックで死ぬ思いをしたり大変でした。カービィはポヨポヨ言ってかわいかったなぁ。忘れないように起きたらすぐメモをしてたら、それも夢でした。
【東京都／近藤誠さん】

●夢の中で、なぜかリセットさんに怒られていた。彼が帰ったあと穴をのぞき込んでみると、温泉があふれ出してきた。リセットさんは空を飛んだ。
【北海道／のるとの弟さん】

●ついこの間、ピーチをさらう夢を見た。逃げる自分をクッパが悔しそうに見ていた。マリオは？　【愛知県／ムッツリマリオさん】

シリーズダジャレドリーム

ワンピー。ツーピー。スリッピー（三男）
【福井県／ポップルスターさん】

わははは。数え歌かいっ。（アホ夢宛ての投稿でしたが、ダジャレっぽいのでこちらで採用しました）

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

ころころとページが変わる流浪のコーナー

古tionでは「あのゲームのこんな場面が見たい!」てな投稿を募集してまーす

教えて!ニンドリさん 編集部の質問箱



編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

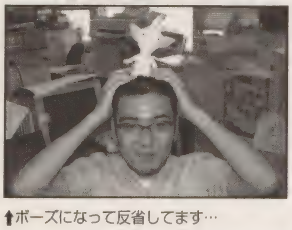
Question to トランセル

ポケモンセンター名古屋の件、べつにガセネタではなく、ちゃんと出所はあるんです。

【愛知県／SHINSEIさん他のみなさん】

Ⓐ 新聞まで送ってもらってすみません。前号では不適当な発言をしてしまいました…。事の真相を申しますと（世間では「言い訳」とも言いますが）、かややんが前号の「父母の会」をやっているとき、「種市さ〜ん、ポケモンセンターって名古屋にできるんですか？」と聞かれ、「広報の人にも聞いてないし、ガセじゃないですか？」と答えてしまったんです（本当に初耳だったので）。このときにちゃんと広報さんに聞くべきでした…。というわけで、下の通りです。件の新ポケセンについては次号で詳しく紹介する予定です。（トランセル）

▼男なら黙って…▼



↑ポーズになって反省してます…

一言インプレッション

●『マリサン』でピーチに水をかけたら傘でガードされたよ。キノピオガードじゃないのは、じいやの前だから？（笑）

【千葉県／犬飼鈴助さん】

●マリオのポンプ、ルイージのオバキュームで、大掃除をまかせてみたいです。

【千葉県／神木時子さん】

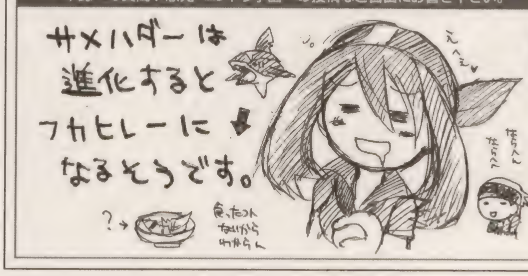
●私は『どうぶつの森＋』でラジオ体操をするために毎日早起きしています。それまでは、いつも昼に起きていたので生活改善できました。

【北海道／みわとさん】

●『どうぶつの森＋』の虫の声と、自分の家のまわりにいるリアルな虫の声がまざって、わけわからん。

【香川県／うどんのルーさん】

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発!芸達者!!

（神奈川県／茂龍ゆきこさん）
新種の「はだポケモン」として、トリハダー、ヒトハダー、モチハダーは確認されてるらしいよ



お宝ゲーム古tion（イニシエーション）

これは、はるか昔の古（イニシエ）ゲームを紹介し、若きゲーマーに伝承していく儀式のコーナーです。

儀式 4 UFO仮面ヤキソバン

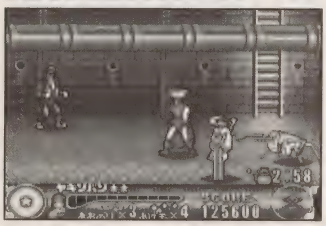
東京都／ミスりんさんのリクエスト

儀式の場に初めてリクエストがきたのでお応えしましょう。…って、いきなりミョ〜なタイトルがきちゃったな…。小学生くらいの読者は知ってるかどうか妖しいけど、カップ焼そばのCMで「ヤキソバン」ってなヒーローが登場してたんですよ、そのキャラクターを使ったゲーム、というあたりがこの時代を連想されます。いろいろあったよね。変なキャラをゲームにしたやつって。

で、この『ヤキソバン』、カプコンの『ファイナルファイト』のようなアクションです。ぞろぞろ登場する敵（お箸とかつまようじとか、訳わからん奴ばっかり…）をバシバシ倒していく、ゲーム的にはとってもマトモな作りで少し感心。惜しむらくは敵の種類や自分の攻撃パターンが少なくて、ちと単調なところ。作り込めば名作になっていたかも…。ま、このツメの甘さが、キャラ先行ゲームの常なのかもね。



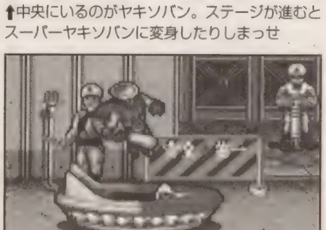
↑宿敵ケトラーが続々と敵を送り込む。ボスのデザインなんか、特にキワモノ感バリバリっす



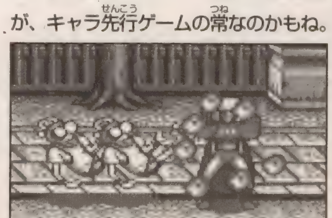
↑中央にいるのがヤキソバン。ステージが進むとスーパーヤキソバンに変身したりしまっせ



↑ボスを倒すときには、究極の必殺技「めんアタック」でトドメをさすのだ。これ痛いのかな…？



↑ゲーム開始時には、丸いカップの形をした愛車（ヤキソバンカー？）に乗ってさっそうと登場



↑必殺「あげ玉ボンバー」炸裂！　この他に「青海苔フラッシュ」「ソースビーム」など技は多彩だ

DATA

機種…………スーパーファミコン
発売元………DEN'Z
発売日………1994年10月14日
価格…………5890円
ジャンル……アクション
プレイ人数…1人用

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

のほほんと遊びたくて買った『ミッキーマウスの不思議な鏡』が、意外に（失礼！）面白い。テンポは「のほほん」だけど、謎や仕掛けは『バイオハザード』並に手ごたえがあるんです。親子で遊ぶキッズモードの感想をぜひ聞いてみたいところですね。（かややん）

校則　ゲームの通信簿

このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

「川柳インプレ」は、ゲームタイトルと川柳に込めた気持ちを書き添えてくれると嬉しいっす

GC スーパーマリオサンシャイン
CMの影響
［E-mail／みゆっきーさん］

皆さんに先にあやまります。すいませんでした。なぜあやまるかといいますと、それは今まで『マリサン』を少しバカにしていたからです。『マリサン』だけではありません。マリオのでるゲームすべてをあまりおもしろくなさそうだ、と思っていました。そりゃぁマリオは世界的な「ミスター任天堂」で、数々の名作に出演してきました。が、私はあまりそのゲームがおもしろいとはあまり思わなかったのです。現に、私はマリオのゲームを持っていませんっ（2つほどやった事はありますけど）。

それは『マリオカート64』と『スーパーマリオ64』です。『マリカー』の時は、こんなもんかみたいなカンジで、普通っぽいと思い、『マリオ64』の時は、あっ、おもしろい！楽しい！ってカンジで、ちょっと好きになりました。でも、私は『マリサン』はどうなんだろう？画面はきれいだけど、他には？まわりがさわぐだけの価値はあるのかな？などと、変な事ばかり考えていて、買おうとは思いませんでした。でも、ニンドリで攻略記事などを見て、ふ～んおもしろそうかな？と思い始めました。

が、やっぱりなぜまわりがそんなに騒ぐのかが、理解できずにいました。しかし、私の心はあるCMで動かされました。8月のある月曜日にTVを見ていて、ふとCMを見ると、それはまぎれもない『マリサン』のCMでした。それまでも、15秒程度の普通のCMはよく見ましたが、その時は違ったんです。いつも見慣れたCMが、その時は長かったのです。いつもの倍はあるだろう長さで、『マリサン』のアクションを流していました。まず、ポンプアクションを流し、次にカベキックや、ジャンプなどを流しました。

ただそれだけでした。マリオが動いてポンプアクションやらジャンプをしている。ただそれだけだったのに…すっっげーマジすげーと思わず声に出して言いました。気がつくと、目から涙まで流して感動していました。マリオってこれだけスゴいんだ！　こんなに偉大な人だったんだ!!　その時、私はすぐにそう思いました。今まで、何かを見て、感涙した事はありましたが、あんなに短い映像で、しかもゲームのCMであんなに感動したのは、生まれて始めてでした…。なんで私は今までこんなすばらしいゲームに気がつかなかったんだろう…。

今まで、ミスター任天堂のゲームをあまりおもしろくないと思っていて、本っっっっっ当にすみませんでしたっ。今までは、写真と言葉ばかりで、迫力のある映像というものを見ていませんでした。でも、あの長いCMを見てから、スゴク『マリサン』をやってみたいと思うようになりました！　絶対やります!!　なので、皆さんもぜヒぜヒ『マリサン』をやってみてください！　そして、敵と戦ったり、走ったりするマリオを見て、感涙してください！

SFC MOTHER2 ギーグの逆襲
夢の中に生まれた現実
［福岡県／ゆーぴんやさん］

私は、今までのゲーム歴のほとんどを、『ポケモン』と『スマブラ』で過ごしてきました。『ポケモン』は、夢の生物ポケモンとの出会いと冒険、『スマブラ』は、人形たちが動く子供の夢。そんな「夢」に満ちて暮らしていると、私は夢にばかり憧れるようになり、現実を忘れかけていました。

そんな時、『スマブラ』のキャラクター、ネス君の登場するゲーム『MOTHER2』を買いました。ネス君は『スマブラ』で大好きだったので、ワクワクしながらSFCの電源を入れました。そして、その世界観にびっくり。現実そっくりなのです。始まりの、隕石が落ちてきた時の音、ドアを開閉する音、階段を歩く音。私はこれ以外のSFCソフトを持っていないので、グラフィックがリアルかどうかは分からないけど、このサウンドはすごい！　そして、人物にもそれぞれ個性があり、人間関係があり、人物1人1人が自分の意思を持っている。

そんな『MOTHER2』が、私を現実に戻してくれました。この『MOTHER2』こそ、夢（ゲーム）の中に生まれた現実だと思います。でも、ゲップの音までリアルなのはカンベンです…（ただ今ゲップーに苦戦中。もう10回以上負けっぱなしです）。

川柳インプレッション

『スーパーマリオサンシャイン』

●そういえば　前の7人　どこいった

『マリオワールド』の7人のコクッパどものことですよ。

【千葉県／緑山田さん】

●マリオさん　他人の家で　キックすな

【北海道／ニンドリンクさん】

●暑いのは　『マリサン』のせい　きっとそう

【福岡県／らいあさん】

『黄金の太陽 失われし時代』

●広い海　方向感覚　かなりマヒ

【徳島県／凄牙さん】

『ロックマン』

●針ささり　一発で死だよ　青い人～

古いゲームでスミマセン。

【福島県／ノリンコリンさん】

……つー感じで、5・7・5の川柳で、一言コメントなんかも添えて送ってみてね。

イラスト：原知絵



デス仙人の教えてあ・げ・る

第26講 いろんな質問にお答えします

アニョンハセヨ。デス仙人ニダ。あーら奥様、残暑が厳しいざんしょ、老体としてはまいっちんぐな毎日じゃよ。と暑さにやられた脳みそをフル稼動しつつ始めるヌーン。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q:GCのアダプターのコンセントに差し込む部分が「ハ」の字になっているんですが、大丈夫でしょうか？3色コードのうち1色が壊れたら、それを切り取って別の端子を繋げているんですが、悪影響はないでしょうか？　（鹿児島県／にょろしー）

まずコンセントな。プラグの端子部分は単なる金属板なので、コンセントに差し込めているのならなんら問題は無いぞ。ただ、ちゃんと奥まで差し込めずに端子が露出していたりすると、そこにホコリがたまってショートし、火災の原因になったりするので注意が必要じゃ。その場合は、ペンチか何かでまっすぐに直すとええよ。3色コードってのはAVケーブルかの。ちゃんと結線や絶縁ができているなら問題ないぞ。わしもやったことあるし。

Q:3Dスティックが緩んできています。大丈夫ですか？
（岡山県／広井聡）

Q:GCのコントローラのスティックが、水平に置いても右に傾いてしまうんです。ゲームに支障はないのですが、左に戻らなくならないか心配です。　（山形県／みずき）

そうじゃのう、コントローラというのは消耗品なんじゃよな。自動車のタイヤみたいなもんで、使えば使うほどどこかが擦り減ってしまうものなのじゃ。コントローラの消耗のせいで本体がぶっ壊れるってことは無いので、いよいよマトモに遊べなくなったら買い換える、くらいの心構えでおってちょうだい。そのくらいしか言えんわ、すまんのう。

Q:GCのディスクを他のハードで再生しようとしたら、「ロード中です」みたいな表示が出たまま進まなくなりました。その仕組みを教えてくださいまし。　（静岡県／さとこ）

ディスクに記録される内容には、ゲーム機ごとにある一定の決まり事がある。音楽CDにも「これは音楽CDである」という内容のデータが、決まり事として記録されておるのじゃ。その決まり事に従って、ゲーム機がゲームディスクか音楽CDか、あるいはDVDディスクかといったことを判断して、正しい方法で再生しておるんじゃよ。ところが、ゲーム機ってのは、違うハードのディスクが再生されるという前提では設計されておらん。なので、どんなディスクでもなんとか「決まり事」の部分を読み込もうと、何度も何度も読み込めるまでアクセスしてしまう。当然読み込めるはずはないので、ロード中と表示したままそれっきりになってしまうわけじゃね。ただ違うハードのディスクでも、音楽記録部分だけは再生できてしまうこともある。それは「ここには音楽を記録しています」という決まり事が記録されておるからじゃ。GCのディスクは特殊なフォーマットなので、今のところGC以外のどんなハードでも読み出すことはできんようじゃよ。

デス仙人の 人生いろいろ（仮）

ハードの質問よりこっち宛てのハガキが多いのはどういうことじゃ！　な感じで今回も。

●約1年半髪を伸ばしているのですが、切ろうか迷っています。切るとしたらどんな髪型がお勧めですか？（大阪府／コルディケプス）

完全に好みでお答えすると、断然3つ編みで。鎖骨あたりまでの長さの。重く見えるんじゃったら、ちょっと色を抜くのもええな。

●初の夏バテです。どうすればいいですか？（福島県／ゆきやなぎ）

わしもじゃよ。暑いの嫌いじゃ。夏場は体力を使うので、体がガス欠みたいな状態になることを夏バテというらしいな。そうめんやアイスばっかり食わんで、肉みたいながっつりこってりしたものを食えとか。

●彼氏募集中でしたが恋をしたのでやめます。（福岡県／ゆーぴんや）

そうか。がんばるのじゃぞセニョリータ。恋せよ乙女じゃ。

●仙人は変態飲料しか飲まないのですか？（宮崎県／ひーくん）

なわけないじゃーん。わしだって味噌汁とか飲んでもええじゃん。

●「Drink Smap!」、仙人は飲みましたか？　（山形県／みずき）

●口の中に広がるチェリー味、Dr.ペッパーもこんな味ですか？
（静岡県／アルテミス）

うむ、アメリカンダークチェリーなテイストじゃ。ていうか、オロナミンCにバスクリンを入れるとこんな味になるんじゃないかと思うんじゃけど。最初は「普通に飲めるじゃん」なんて思いながら飲んでたけど、後半結構キツかったです。DPはもっと味わい深いぞ。**「あの不思議な味の正体がついに分かりましたよ～。20種類以上のフルーツフレーバーみたいです」（E-mail／みゆっきー）**という報告も。缶に書いてあるからみんな知っとるっちゅーねん。しかし、何と何で20種類なのかのう…。

はみだしデス仙人

Q GCの中のホコリ、なにかいい掃除方法ってありませんか？（福島県／ゆきやなぎ）

A 「エアダスター」がええかな。圧縮ガスが吹き出る缶スプレー型の掃除グッズなんじゃが。パソコン用品として売っとるよ

お便りのあて先は　質問やイラストは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで

GO-SHOCKER [The Mistake Empire] Presents

スターフォックス コミック通信

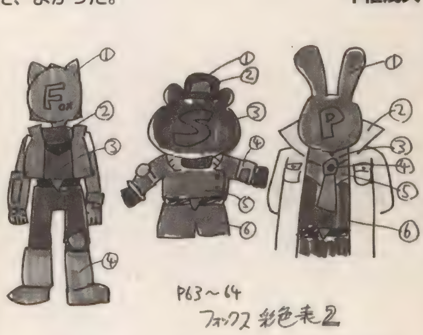
やっと連載漫画も一段落して、白黒ページに帰ってきた中植が今回はお送りいたします。感想とかも聞かせてね

で、コミックが完結した後はこのコーナー、どーなっちゃうんでしょ？ 刮目して待て！

スターフォックス コミックこぼれ話

今回のマンガはフルカラーなので、当然着色にも多くの苦労話が…。とにかく同じキャラは、ず～っと同じ色で塗らないといけないので、最初はその配色表作りに苦労しました。フォックスだけで、12色ぐらいは使っているはずです。それを全てのキャラクター分用意しなければいけないわけです(汗)。シールズ大佐なんて21色ですからね～、塗っている内に混乱してきます。それから月2回という雑誌発行ペースも、想像を絶するテンポでした…。約2週間弱で1回分を完成させなければいけなかったので、下書き・ペン入れ作業(これだけは中植が1人で全てやりました)を考えると着色作業にかけられる時間は3～4日しか無いんですよ。その時の忙しさといったら、もう思い出すだけで寒気が…。そんなわけで、手抜きに見える部分も多々あるのですが、今回はご容赦のほどを…。とにかく最後まで描けてホッとしているというのが正直な感想です。よかった、よかった。

中植茂久



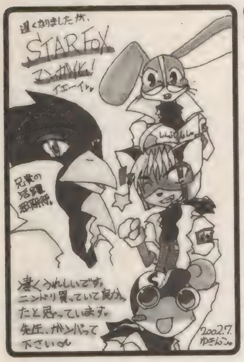
↑これはアシスタントさんに下塗りをお願いする時渡す色指定書。今回アシスタントをしてくれた鈴木さんは、惑星タイタニアの空など多くの着色作業をお手伝いしてくれました。お疲れさまでした！



(岡山県／あさひさん) シールズ大佐は描くのは楽しいけど、塗るのが面倒というキャラでした。でも好き



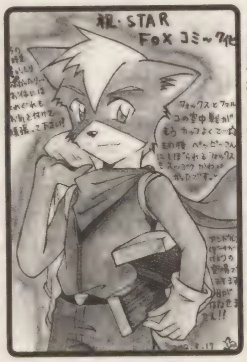
(東京都／こりんさん) クールって名前は、涼しそうな色だったので付けました。ストレートすぎますか？



(北海道／雪ん子さん) また機会を見て描きたいと思います。フォックス達との再会を楽しみにしていてね



(東京都／日下部さん) スリッピーはやっぱりスターフォックスのマスコット的キャラですね～（笑）



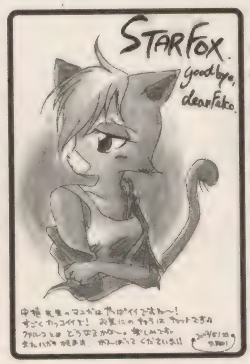
(島根県／風見鶏さん) 新型通信機と上着無しのフォックスは今村さんのリクエストなんですよ



(千葉県／水無月猫音さん) ビルはホントに登場させたかったなぁ～。きっといつか彼にも出番が…ある？



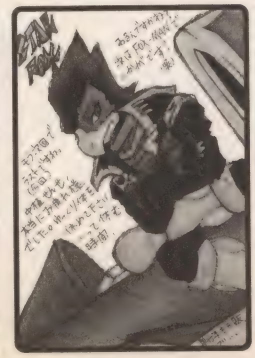
(千葉県／畑さん) ウルフは描きたいキャラクターの1人ですね。彼らは生きているのでしょうか？



(奈良県／たまもさん) キャットは胸を描くとき、ちょっとドキドキするので楽しかったです。おへそもね



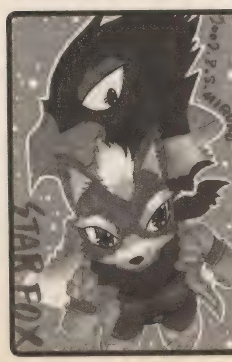
(千葉県／BOX・マクラウドさん) きょうだい全員でコミックを楽しんでくれたみたいです。ありがとう！



(京都府／蒼魔華さん) 今回の連載では、どうしてもブラックなファルコが描きたかったんですよ～（笑）



(岩手県／くりきんとんさん) 初描きアンドルフが素敵です。裏に描いてあったキャットもカワイイですね



(大阪府／魅流タン句さん) コロコロしたフォックスがすごくカワイイですね。アドベンチャーもよろしく

Next

え？ マンガ連載は終わったのに、このページはもう1回続くんですか、かややんさん？ というわけで、次回はありがた～い読者様からのイラストハガキをたくさん紹介できそうな予感。それにしても、特に募集もしてないこのコーナーに、たくさんイラストを送ってくれて、どうもありがとう!! あ、なんだか今回のこのページ、普通だ…。

姫川明(H・N)のゲーム風景論

第4回



お便りのあて先は　姫川明先生へのお手紙は、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲーム風景論」係 まで



編集部に姫川先生の原稿が送られてくるときは、いつもイラストが印刷された素敵な封筒に入ってたりするんです

スマブラコンサートももちろんチェック済みの中村さんに、紹介してほしいGMをリクエストしてね！

ゲームミュージックフォーラム Game Music Forum

♪ by 中村 方俊 Nakamura Masatoshi

歴代の『ミスタードリラー』シリーズが一挙に楽しめる豪華2枚組みCDを紹介しちゃいます！

今回のアルバム ミスタードリラーサウンドトラックス



●発売日　2002年5月22日
●価格　3400円（税抜）
●発売元　サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
●販売元　（株）ソニー・ミュージックディストリビューション
●品番　SCDC-00178-179

※初回特典　カラーケース仕様

[収録内容]

SUSUMU DISC

01.Georian(solar ecllipse Mix)……い/う/お/き
02.Georian……あ/い/う
03.Mr.Driller's Theme(Ardenten Ver.)……い/う/お/き
04.sala de masala 2000……い/う/お/き
05.sala de masala……い/う
06.Mr.Driller's Theme……あ/い/う/お/き
07.Mr.Driller's Theme 20's……い/う
08.Sweet Laboratory(中華風)……い/う/お/き
09.Cutie Saurs……あ/い/う
10.Cutie Saurs Waltz……い/う
11.Fanfare……あ/い/う/お/き/く
12.Mr.Driller……あ/い/う/お/き
13.Star Dust……い/う
14.Georian"Mr.Driller's Mix"……い/う/お/き
15.Mr.Driller's Theme "sleeping face mix"……い/う/お/き
16.sagittarius……い/う/お/き
17.spirit of silk……い/う
18.Mr.Driller's Medley……い/う
19.マサラレース……い/う/お/き/く
20.Holy Dream……お/き/く
21.オープニングアトラクト……え
22.ススム君登場！……え
23.ススム君スマイル……え
24.Mr.Driller's Theme……え
25.ススム君　ちょっと深いよ……え
26.sala de masala……え
27.ススム君　すごく深いよ！……え
28.ススム君　すごいよ！……え
29.ゴール……え
30.リザルト・ネームエントリー……え
31.ゲームオーバー……え
32.エンディング・スタッフロール……え
33.称号取得ファンファーレ……え
34.記録更新ファンファーレ……え
35.MrDriller's Theme……か
36.Georian……か
37.sala de masala……か
38.効果音集……え

ANNNA DISC

01.Go→
02.パードゥン
03.バランス崩れ
04.バランス
05.アンバランス
06.プチ
07.イントロデュース
08.ブルーグラス
09.ENTRY
10.アンナと踊りませんか？
11.プチver2.
12.キールちゃん
13.親子鷹(インスト)
14.oyaji
15.親子鷹　アルファー波
16.光速
17.I/O
18.I/O baby
19.親子鷹
20.Mr.Driller G
21.Cursed Past
22.蘭カレー
23.蘭
24.Re-epunam
25.epunam
26.親子鷹(Violin ver.)
27.韻香
28.Holy Dream G

※SUSUMU DISC各曲の右にある文字は、収録されているゲームタイトルを表しています。

あ →AC版「ミスタードリラー」
い →PS版「ミスタードリラー」
う →DC版「ミスタードリラー」
え →GBC版「ミスタードリラー」
お →AC版「ミスタードリラー2」
か →GBA版「ミスタードリラー2」
き →AC版「ミスタードリラーG」
く →PS版「ミスタードリラーG」

9月のオススメCD

GBA用ソフト『風のクロノアG2』にハマっている方も多いと思いますが、PS2で発売中のソフト『風のクロノア2』のサントラ「風のクロノア2 サウンドトラック」（品番：SCDC-00201-202）が先月8月21日に発売されました。なんとこのCDにはクロノアが歌っている曲『SteppingWind』と、そのカラオケ曲も収録！GBAの楽曲にハマった方にもぜひオススメのCDです。

恐るべし「ミスタードリラーサウンドトラックス」の巻

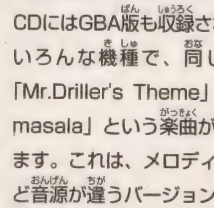
GBA版発売キネーン！というわけで、今回はこのアルバムを取り上げてみました。『ミスタードリラー』の個人的な遊び方を言えば、それはもう「連射！連射！」でガンガン地下まで突き進んでいくタイプなんですよ。上からのブロック避けまくりで、違うゲームになりかねない遊び方をしているみたいな。ススム君もつまずき転んでばかりだし、僕自身も全然上達していない訳なのですが、なぜかいつ遊んでも楽しい。どうしてかなー、っと思ったら100メートル単位で出てくるドデカブロックを壊す爽快感と、その時に切り替わる楽曲のファンファーレが気持ち良くて、その快感を味わいたいためについついい「もう1回」ってプレイしちゃうんですよね。

んでもって今回ご紹介するこのCD、1曲目からそのファンファーレから始まるんです。普通のゲームサントラであればAC版のタイトル曲などから始まるものだとばかり思っていたら、いきなり穴掘りさせられる気分に駆られるんです。「酸素がない！早く下へ掘り進まないと！」そんな勢いでCDを聴いたとたん、ドリラーワールドへ連れて行かれます。強制的に。怖いです。地下です。暗いです。タスケテオカアサン…。

●

なんて思いながら、ふとCDジャケットに目をやると可愛いススムが。このCDの初回版はピンクケースに白いススム君が描かれていて、ドリラーアイテムとしては最高傑作ともいえる出来なんです。『ミスタードリラーエース』では顔がゆがみまくっている昨今のススム君ですが、このケースにはあの愛しいまんまるススム君の絵が。可愛い。実に可愛い。ピンクが似合う。あの頃のススム君を返して…。皆さんもそう思いませんか？（笑）

…話題がそれましたがサントラの中盤からはGBC版の楽曲に突入します。チープです。今までAC版などを聴いていると、また別世界へ運ばれそうな勢いのチープさです。しかしながらこのチープさが、コミカル感を演出してススム君の愛らしさを引き出していて、非常に味わいがあるんですよね。このCDにはGBA版も収録されていますが、いろんな機種で、同じタイトルの「Mr.Driller's Theme」と「sala de masala」という楽曲が収録されています。これは、メロディーは同じだけど音源が違うバージョンで、三者三様の楽曲を奏でているんです。それが非常に面白いです。1枚のCDにこれだけ違う機種のゲーム楽曲が収録されているのも珍しく、ぜひ音源の違いで楽曲を聴き比べてください。



⬅通常版のジャケットはリバーシブル。裏はどんな絵か、買えばわかります

♪ こっちのほうもヨロシクね ♪

All About Japanゲームミュージックガイド	http://allabout.co.jp/game/gamemusic/
中村方俊個人サイト　GameMusicMania	http://www.game-music.com

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　GMフォーラム」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

「任天堂がオンラインゲーム開発？」のような噂系ニュースまで飛び出す、アメリカのゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを。国内／海外すべてのゲーム事情に詳しい。

海外ゲーム事情で聞きたいこと、知りたいゲームなどがあったら大渕さんに聞いてみてね！

世界の仰天ゲーム系ニュース！

今回は、年末商戦を間近に控え、徐々に盛り上がりを見せる北米市場の話題を何本か取り上げてみましょう。まずは、vol.73でも取り上げた『Doom』の続編、『Doom II』が早くも登場という話題。新しい描画エンジンを用いて、ゲームスピードが向上。4人での対戦に加え、2人での協力プレイも可能。オリジナルのゲームをかなりの再現度でGBA上に移植しているとか。10月頃に発売の予定。

『Doom』と同じFPSに『テュロック』というゲームがあります。これまでN64向けに4本が発売され、全体で600万本を売り上げている人気シリーズです。日本でも1作目の『時空戦士テュロック』と2作目『バイオレンスキラー』が発売されています。9月1日には最新作の『Turok Evolution』（テュロック・エボルーション）が全米で発売されますが、発売元のアクレイムはちょっと変わったプロモーションを展開しています。発売日にお子さんを出産予定の親御さんを対象に、あらかじめ登録してもらいその日一番早く生まれた子供に「テュロック」と名付けると奨学金として1万ドル（約120万円）を贈呈、というもの。名前は一年を過ぎれば変えてもかまわない、ということですが、こういったプロモーションはいかにもアメリカ、という感じがします。

●

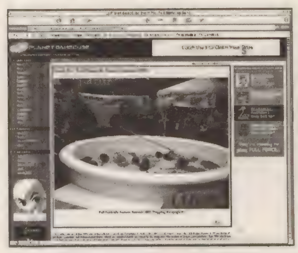
ところで、E3で任天堂は「つながる」という点を一大セールスポイントにしていました。GBA同士はもちろん、GCとも連携して遊びが広がる、というのは任天堂ハードならではの楽しさです。そしてこのほど、サードパーティからも「つながる」ゲームが出てきました。エレクトロニックアーツの『Madden NFL 2003』（マッデンNFL2003）です。アメリカンフットボールのゲームとしては老舗中の老舗で、とても人気の高いシリーズで、先頃発売されたGC版では、GBAをリンクケーブルでつないでおくと、スコアや電光掲示板に映し出されるメッセージなどが表示されます。あくまでオマケの機能ですので、あまりたいしたことは出来ませんが、長く続いてきたシリーズだけに、更なる進化が今後も期待できるのではないでしょうか。同じエレクトロニックアーツのゲームでは、今後発売される「ハリーポッター」のGC版とGBA版も相互につなげることで、双方の隠し面が遊べるようになるとのことです。

日本でも年末から始まるレーティング表示

「つながる」といえば、8月の第4週に北米で行われたプレス向けイベント「ゲーマーズサミット」にて、GC版『メトロイドプライム』とGBA『メトロイドフュージョン』がその機能を生かしたものになる、と発表されました。両者をつなげることでどんなことが可能になるのか、詳細はまったく不明ですが、本家任天堂ならではのアイディアに期待しましょう。また、北米版の「eReader」（カードeリーダー）も公開されました。既にE3の記事でも取り上げているとおり、海外版はGCとリンクすることも可能になっていて、『Animal Crossing』（『どうぶつの森＋』の海外版）のファミコンゲームをGBAにダウンロードすることも可能。また、一度スキャンしたカードの情報は、電源を切っても消えなかったり、カードを読み込ませるタイミングを声で教えてくれたりとちょっと便利に改良されています。全米で9月16日に39ドル(約4700円)で発売の予定。余談ながらアメリカ版『どうぶつの森＋』では商売熱心な商人「たぬ吉」が「トム・ヌーク」と名乗っているんだそうな。ちょっとタヌキっぽいでしょ？

●

さて、ゲーマーズサミットの話題としてもう一つ面白いものがありました。先ほどの「赤ちゃんの名前」のように、アメリカではあの手この手で話題作りや宣伝活動を行っています。もちろん任天堂もご多分に漏れず、いろいろなイベントを開催しています。今回のゲーマーズサミットでは、サンフランシスコのリトル・イタリーにある公園で、ギネス級の巨大なボウルに1トンを超えるスパゲッティを用意。その中にはGCの箱が6個埋まっており、参加者はマリオやルイージの格好をして、このボウルの中に飛び込み見事に箱を見つけた人が勝ち。さらに、6つのうちの1つにはハワイ旅行のチケットが入っている、という趣向です。みんなの爆笑を誘ったのは、唯一ルイージの格好をしたおじさん。スパゲッティの海を掘ったり、食べたり泳いだりと大忙しでした。残念ながらハワイ旅行はとれませんでしたが、地元のテレビ局のニュースで取り上げられたとか。それにしてもあちらのゲームファンの楽しみ方には頭が下がる思いです。マリオの格好をした人の中には、お手製のポンプをしょっている人もいました。本当にご苦労様でした。こんなイベント、是非日本でもやって欲しいですね。



←ニュースサイトのPlanetGameCubeでは、イベントの様子が紹介されています http://www.planetgamecube.com/media.cfm?action=evshot&id=35&seq=1

Yutaka's News

さまざまなイベントで遠出する機会も多かった夏のある日、サマーソニック02のために幕張メッセに行きました。よく考えたら仕事以外で幕張に行くのって初めてだと気がついたり…。10数年来のファンであるスージー&ザ・バンシーズを聴くことが出来てとてもうれしいイベントでした。

コマちゃんの ウキウキ広告部日記

夏休みに初めての北海道旅行に行きました。今年は冷夏だそうで超さぶ。でも東京の激暑熱気にダウン気味だったのでもう最高に気持ちいい！北海道最高！やっぱりイクラはおいしいなぁ。

今号は夜の広告部活動のお話

8月14日

キッズステーション(旧マイピック)山本さん、日本経済広告社相川さんと神楽坂で日本酒の会。お盆のせいか人も少なくて、評判の人気和食屋に入れました。神楽坂毘沙門天周辺は赤い提灯が灯ってなんだかとってもいい感じ。浴衣が似合う風情ある街なのです。ちなみにキッズステーションは昔懐かしから最新までのアニメ放映チャンネルを持ってる会社です。ゲームは今はPCソフトがメインだけど任天堂ハードへの参入も？ そういえばいいキャラクターいっぱい抱えてますよねぇ。期待してます。年間50本近くPCゲームソフトを発売しているので、宣伝の山本さんはいつも大忙し。今日のおいしい日本酒で少しは癒されましたか～？



とても風情あるお店だったのですが…。騒ぐことを予感されたのか奥の個室に閉じ込められる

8月19日

渋谷にてケムコ『エッグマニア』発表会。なんとゲストに真鍋かをりさんが登場！ 間近で見た彼女はTVで見るより全然可愛かった～。このゲームはGC・GBA・PS2・X-BOXと全ハードで発売されるというかなりの気合。ルールは簡単なパズルゲームなんだけど、スピード感とスリルがあって普通のパズルとはちょっと違うって感じ。びっくりなのはGCで4800円と激安! すごいよね。東京ゲームショウにも真鍋さんがゲストで来るそうなので、22日はケムコブースに注目！ 今回はこのイベントでスタッフが着用した『エッグマニア』キャラ入りポロシャツ(クリーニング済)を3名様にプレゼント。シールとキーホルダーもセットで送ります。応募は欄外の住所に「広告部日記」宛てでよろしくね。



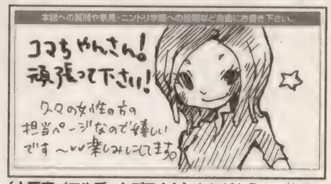
ケムコの堀川さん(左)が着ているシャツをプレゼントにいただきました(応募は欄外住所まで)

8月20日

放送出版PLCの清水さん、常恒さんの送別会。オメデタ退職の常恒さんとは家が近所で、酔いつぶれた私をよく介抱してくれたものです。最後は私もちょっと泣きそうになってしまいました。元気な子供が産まれますように！



常恒さん(左)と清水さん(右)。元気な妊婦さんでした。酒飲みの子供が産まれるのは確実



(大阪府／コルディケプスさん) ありがとう！ 皆さんからのハガキは全部読んでます。ついお返事したくなっちゃう楽しいハガキばかりでうれしい♪

編集部コラム オレ日記。疾風怒濤の2週間

REPORTER ケイ大佐

72年1月31日、ねずみ年生まれの30歳。みずがめ座、血液型A型。東京出身

[そして本は(たぶん)できあがる]

日記なんてものは、夏休みの宿題以来、全然書いてないような気がする。気が向いたので、8月下旬の2週間の日記を書いてみようと思う。

8月19日 74号の見本誌が到着。「あーすればよかった」「次はこうしよう」などと反省。関係者への見本誌の発送準備をして帰宅。

20日 美鈴先生とビルの地下にある居酒屋「うおみっつ」で打ち合わせ。スマブラコンサートのレポートを描いて欲しいと依頼する。が、次号は4コマはお休み、などとウソを言ってしまい、後日あわてる。

21日 特集の取材。カプコン岡本さんから、本誌ではとても書くことができないいろんな話を聞けて、楽しかった。以前、岡本さんに会ったときに「巨人の元木に似ている」と言われたことがある。インタビューの途中でそのことを思い出したらしく、改めてもう一度言われてしまった。会うたびに言われそう。オレ、ヤクルトファンなんだけどなぁ。

22日 本誌記事の作成中にとんでもない事件発生。外付けのハードディスクが「チーコッコ、チーコッコ」と安っぽいリズムボックスのような音を規則的に立て始め、ついには臨終。40ギガに及ぶ仕事のデータが全てパーになる。今まで蓄積してきたものが一瞬でさようなら。受信メールにアドレス帳、デジカメで撮りためした1000枚以上の写真も全て無くなる。茫然自失で幽体離脱。

23日 カプコン浦沢賀奈さんと打ち合わせ。新宿に行ったついでに、HDを修理できる所が無いか探してみたが、残念ながらダメだった。頭に来たのでPower Book G4を衝動買い。分割払いなので今後が大変。これで仕事がはかどるだろうと思ったが、どうにも調子が悪い。作業中なのにすぐスリープしてしまう。全然ダメじゃん。意味ないじゃん。

24日 HDを自力で直そうと思って分解するが、当たり前のように手に負えず。あきらめきれない…。

25日 カタンの全国大会に出場。せっかくシード権をもらっていたのに、その日に初めてプレイしたという、金髪で日焼けしたイケメンに敗退。でもやっぱりカタンは面白い。これだからやめられない。

26日 セガに行って広報の武田さんにインタビュー。帰ってきてからコナミの関口さんと打ち合わせ。

27日 スマブラコンサートへ。あまりの感動で涙が出る。特に『ドクマリ』がお気に入り。美鈴先生と打ち合わせしつつ、はやのん、サオヘン、かややん、猿楽庁の橋本長官、同じく佐藤さん、大戸さんとアメ横の和民で飲む。AM2時頃まで盛り上がり、そのままタクシーで帰宅。

28日～30日 本誌作成で忙しく家に帰れず。30日は、着替えに帰って3時間仮眠。ひたすらねむい。

31日 現在AM3:30。今日の昼で校了だが…。終わるのか?

はみだし編集部 上と下の日記を読み比べると、広告部は呑んでばかり、編集部は黒っぽくてツラそうでってな感じに取られそうな気配が…。へへへ、編集だって楽しいんだぞ！ イラストもらえるし！(あコマちゃん載ってる…)

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係まで

秋葉原のゲームのお値段調べます アキバのソウバ相場

担当：岡ちゃんねる

2002.08.30調査

ゲームキューブ

ゲームキューブタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元	メモリーカード
ウェーブレース ブルーストーム	980	6800	01年9月14日	RAC	任天堂	12ブロック
エクストリームG3	2480	5800	02年3月15日	RAC	アクレイム	6ブロック〜
NBAコートサイド2002	2980	6800	02年3月29日	SPT	任天堂	7ブロック
NBAストリート	1980	5800	02年3月22日	SPT	EAスクウェア	10ブロック
SSX TRICKY	1972	5800	01年12月27日	SPT	EAスクウェア	5ブロック
オールスターベースボール2003	4980	5800	02年8月8日	SPT	アクレイムジャパン	59ブロック〜
CAPCOM VS. SNK2 EO	3780	4800	02年7月4日	ACT	カプコン	2ブロック
巨人のドシン	5480	6800	02年3月14日	ACT	任天堂	40ブロック〜
極 麻雀DX2〜The 4th MONDO21 Cup Competition〜	5780	6800	02年8月9日	TAB	アテナ	6ブロック
GROOVE ADVENTURE RAVE	3980	6800	02年3月20日	ACT	コナミ	14ブロック
CRAZY TAXI	3980	4800	02年5月30日	RAC	セガ	8ブロック
実況パワフルプロ野球9	5780	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	48ブロック
実況ワールドサッカー2002	3980	6800	02年3月14日	SPT	コナミ	4〜44ブロック
神機世界エヴォルシア	5780	6800	02年7月26日	RPG	ESP	24ブロック
スター・ウォーズ ローグ スコードロン2	4680	6800	02年3月22日	SHT	EAスクウェア	3ブロック
スーパーマリオサンシャイン	5480	6800	02年7月19日	ACT	任天堂	7ブロック
スーパーモンキーボール	4980	5800	01年9月14日	ACT	セガ	3ブロック〜
ソニックアドベンチャー2バトル	5780	6800	01年12月20日	ACT	セガ	11ブロック
大乱闘スマッシュブラザーズDX	4980	6800	01年11月21日	ACT	任天堂	11ブロック
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	5780	6800	02年8月29日	SPT	コナミ	3ブロック
ディズニースポーツ：サッカー	3980	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	15ブロック
ディズニーのマジカルパーク	5180	6800	02年8月1日	ETC	ハドソン	1ブロック
どうぶつの森+	5480	6800	01年12月14日	ETC	任天堂	59ブロック
動物番長	3980	6800	02年2月21日	ACT	任天堂	13ブロック
2002 FIFA ワールドカップ	3980	5800	02年5月2日	SPT	EAスクウェア	49ブロック
バイオハザード	5680	6800	02年3月22日	ADV	カプコン	8ブロック
ハイパースポーツ 2002 WINTER	2980	6800	02年1月31日	SPT	コナミ	3ブロック
バトル封神	2972	6800	02年3月29日	ACT	コーエー	2〜6ブロック
バーチャストライカー3 ver.2002	2980	6800	02年2月14日	SPT	セガ	2ブロック〜
ビーチスパイカーズ	5780	6800	02年7月19日	SPT	セガ	3ブロック
ピクミン	5480	6800	01年10月26日	ACT	任天堂	19ブロック
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	1980	6800	01年11月15日	SPT	EAスクウェア	29ブロック
BLOODY ROAR extreme	5480	6800	02年4月25日	ACT	ハドソン	3ブロック
ボンバーマンジェネレーション	5780	6800	02年6月27日	ACT	ハドソン	3ブロック
ミッキーマウスの不思議な鏡	5780	6800	02年8月9日	ADV	任天堂	3ブロック
MUTSUとのほほん	5880	6800	02年7月19日	ADV	トミー	30ブロック
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	2980	6800	01年12月7日	ADV	ケムコ	1ブロック
ルイージマンション	2980	6800	01年9月14日	ACT	任天堂	3ブロック
RUNE	4980	6800	02年4月25日	RPG	フロム・ソフトウェア	2ブロック

GBアドバンス

GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
アイス・エイジ	3980	4800	02年7月20日	ACT	Ubiソフト
アドバンスGT2	3780	4980	02年4月26日	RAC	MTO
アニマルマニア〜どきどき相性チェック〜	5170	5800	02年1月31日	ETC	コナミ
アンジェリーク	2980	5800	02年3月21日	SLG	コーエー
一石八鳥	4780	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
頭文字D Another Stage	2980	5800	02年4月26日	RAC	サミー
ウイ・イレ	3980	5800	02年4月25日	SPT	コナミ
黄金の太陽〜失われし時代〜	3880	4800	02年6月28日	RPG	任天堂
おしゃべりインコ倶楽部	4280	4800	02年4月26日	SLG	アルファユニット
おしゃれプリンセス	4270	4800	02年5月26日	SLG	カルチャーブレーン
お花屋さん物語GBA	3980	4800	02年7月26日	SLG	TDKコア
カエルBパック	2480	5800	02年3月29日	RPG	角川書店
カスタムロボGX	3980	4800	02年7月26日	ACT	任天堂
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	3980	4800	02年8月6日	ACT	ナムコ
ガチンコプロ野球	2980	4800	02年6月27日	SPG	ナウプロダクション
ガチャステ! ダイナデバイス・レッド	4180	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー	4180	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
かまいたちの夜〜ADVANCE〜	3972	4800	02年6月28日	ADV	チュンソフト
神の記述 ILLUSION OF THE EVILEYES	1972	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
川のぬし釣り5〜不思議の森から〜	3980	4800	02年3月15日	SLG	VIS
かわいい仔犬	4480	5200	02年3月22日	SLG	MTO
かわいいペットショップ物語3	2980	4800	02年6月28日	SLG	PCCJ
キャプテン翼 栄光の軌跡	2980	5800	02年2月21日	SLG	コナミ
キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲	3980	4800	02年6月6日	ACT	コナミ
勝負師伝説 哲也〜甦る伝説〜	4680	5800	02年7月19日	TAB	アテナ
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	1980	5800	02年1月25日	ACT	サミー
グラディウスジェネレーション	4972	5800	02年1月17日	SHT	コナミ
クラッシュ・バンディクー アドバンス	3980	4800	02年7月18日	ACT	コナミ
GROOVE ADVENTURE RAVE	5180	5800	02年3月20日	ACT	コナミ
グレイテストナイン	4780	5800	02年8月8日	SPT	セガ
黒ひげのくるっとジントリ	3780	4800	02年4月19日	PUZ	トミー
黒ひげのゴルフしようよ	3980	4800	02年4月19日	SPT	トミー
K-1ポケットグランプリ	1980	5800	02年3月14日	SPT	コナミ
携帯電獣テレファング2 スピード	4580	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
携帯電獣テレファング2 パワー	5170	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
ゴエモン 〜ニューエイジ出動〜	5180	5800	02年2月28日	ACT	コナミ
ゴーストトラップ	4880	5800	02年7月25日	ADV	アイドスインタラクティブ
コナミアーケードゲームコレクション	2972	4800	02年5月2日	ETC	コナミ
コロコロパズル ハッピィパネッチュ!	1980	4800	02年3月8日	PUZ	任天堂
コンバットチョロQ アドバンス大作戦	3980	4800	02年8月8日	SLG	タカラ
THE KING OF FIGHTERS EX 〜NEO BLOOD〜	2980	5800	02年1月1日	ACT	マーベラス
さくらももこのウキウキカーニバル	3980	4800	02年7月5日	ETC	任天堂
ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	3980	4800	02年7月4日	ETC	セガ
Jリーグポケット2	2980	5800	02年2月28日	SLG	コナミ
実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	4180	4800	02年3月22日	TAB	サミー
シャイニングソウル	4980	5800	02年3月28日	RPG	セガ
シャーマンキングカードゲーム超・占事略決2	2972	5800	02年7月26日	SLG	キングレコード
人生ゲームアドバンス	2980	4800	02年4月18日	TAB	タカラ
スーパーロボット大戦R	4980	5800	02年8月2日	SLG	バンプレスト
スナップキッズ	2980	5980	02年1月17日	RPG	エニックス
スパイダーマン〜ミステリオの脅威〜	3980	4800	02年4月26日	ACT	サクセス
スペースインベーダーEX	3680	4200	02年8月2日	SHT	タイトー
スロット! プロ・アドバンス2	3980	4800	02年4月26日	ETC	日本テレネット
大好きテディ	2980	5480	02年4月19日	ADV	MTO
WTAツアーテニスポケット	4980	5800	02年2月14日	SLG	コナミ
超魔界村R	3780	4800	02年7月19日	ACT	カプコン
沈黙の遺跡〜エストポリス外伝〜	3980	5800	02年3月8日	RPG	タイトー
ディズニースポーツ：スケートボーディング	2980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	2980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：サッカー	4580	5800	02年7月18日	SPT	コナミ

GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
テトリスワールド	2980	3980	02年4月26日	PUZ	サクセス
テニスの王子様	3980	4800	02年4月25日	SPT	コナミ
デンキブロックス	3780	4800	02年4月11日	PUZ	グローバルA
[illegible]烈伝アドバンス	1980	5800	02年3月29日	ACT	トミー
どーもくんの不思議てれび	1580	4800	02年2月21日	ETC	任天堂
トータルサッカーアドバンス	2980	5800	02年5月31日	SPG	Ubiソフト
ときめき夢シリーズ（1）お花屋さんになろう！	3980	4800	02年7月26日	SLG	MTO
とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	3780	4800	02年5月31日	ADV	任天堂
トマトアドベンチャー	1480	4800	02年1月25日	RPG	任天堂
ドラえもん どこでもウォーカー	3980	4800	02年3月29日	TAB	エポック社
なかよしペットアドバンスシリーズ③ かわいい子猫	3980	4800	02年8月9日	SLG	MTO
ナチュラル2DUO	2980	6800	02年6月28日	ADV	シャルラク
日本プロ麻雀連盟公認 徹萬アドバンス	4180	4800	02年4月26日	TAB	加賀テック
[illegible]	4980	4800	02年7月4日	SLG	グローバルA
ハイパースポーツ2002WINTER	2980	5800	02年1月31日	SPT	コナミ
ハイヒートメジャーリーグスポーツ2003	3980	4800	02年7月18日	SPT	タカラ
爆転シュートベイブレード2002 いくぜ!激闘!超磁力バトル!	2980	4800	02年6月27日	ACT	ブロッコリー
パズルボブル OLD&NEW	3980	4800	02年7月25日	ACT	メディアカイト
パックマンコレクション	2780	3800	02年1月11日	ETC	ナムコ
花札トランプ麻雀 デパチカ 和洋中	3380	3980	02年6月27日	ETC	グローバルA
ハムスター倶楽部3	1980	4800	02年3月29日	SLG	ジョルダン
ハムスターパラダイスあどばんちゅ	2980	4800	02年7月19日	SLG	アトラス
はめパネ 東京ミュウミュウ	4180	4800	02年7月11日	PZG	タカラ
ハリー・ポッターと賢者の石	2980	4800	02年1月31日	ACT	EAS
遙かなる時空の中で	4980	5800	02年8月23日	ADV	コーエー
ハロボッツ ロボヒーローバトリング!!	4980	5800	02年7月5日	RPG	サンライズインタラクティブ
パワプロクンポケット4	4680	5800	02年3月20日	SPT	コナミ
ヒカルの碁2	2972	4800	02年7月18日	TAB	コナミ
ひつじのキモチ。	2980	4800	02年4月19日	ACT	カプコン
ピノビィー&フィービー	3980	4800	02年7月18日	ACT	ハドソン
姫騎士物語-PrincessBluer-	4980	5800	02年8月29日	ETC	トンキンハウス
ファイアーエムブレム封印の剣	2980	4800	02年3月29日	SLG	任天堂
ファミリーテニスアドバンス	3780	4800	02年6月14日	SPT	ナムコ
ファミスタアドバンス	2980	4800	02年6月28日	SPT	ナムコ
ファイナルファイヤープロレスリング〜夢の団体運営！〜	3980	5980	02年7月19日	SLG	スパイク
V-RALLY3	3980	4800	02年6月27日	RAC	アタリ
Vマスタークロス	4980	5800	02年7月26日	RPG	サクセス
フォーメーションサッカー2002	1980	5800	02年5月2日	SPT	スパイク
ぷくぷく天然かいらんばん	2972	4800	02年4月26日	ADV	VIS
ふしぎの国のアンジェリーク	2980	5800	02年3月8日	TAB	コーエー
BLACK BLACK〜ブラブラ〜	1980	4800	02年2月8日	RPG	カプコン
ブラックマトリクスゼロ	4829	5800	02年8月30日	SLG	NECインターチャネル
プロ野球チームをつくろう！アドバンス	4780	5800	02年8月8日	SLG	セガ
HotWheelsアドバンス	3680	4800	02年7月19日	RAC	アルトロン
ボンバーマンMAX2	2980	4800	02年2月7日	ACT	ハドソン
マジカル封神	1980	5800	02年3月29日	RPG	コーエー
ミスタードリラーエースふしぎなパクテリア	3953	4800	02年8月23日	ACT	ナムコ
ミッキーとミニーのマジカルクエスト	3980	4800	02年8月9日	ACT	任天堂
メールでキュート	4980	5800	02年2月14日	ETC	コナミ
メダロットG カブトバージョン	品切れ	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
メダロットG クワガタバージョン	3980	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
モトクロスマニアックスADVANCE	4280	5800	02年5月2日	RAC	コナミ
モンスターズ・インク	3980	4800	02年3月1日	ACT	トミー
モンスターゲート	4280	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
幽霊屋敷の二十四時間	1980	4800	02年1月24日	ADV	グローバルA
遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説	2972	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
妖怪道	2980	4800	02年3月28日	RPG	フウキ
LUNAR〜LEGEND〜	2972	5800	02年4月12日	RPG	メディアリン
ロックマン&フォルテ	4180	4800	02年8月10日	ACT	カプコン
ロックマン ゼロ	3780	4800	02年4月26日	ACT	カプコン

※「アキバ価格」は、調査班が調べた秋葉原での最安値です。GBアドバンスソフトは、2002年1月1日以降に発売されたソフトのみを掲載しています。

夏商戦が終了し ソフト価格に変化の兆し

今回の価格調査は8月末に実施。年末年始に並んでソフトが売れる夏商戦も時期もそろそろ終わりということで、ソフトの価格が下がりやすい時期。今回、GCソフトでは『バトル封神』、『エクストリームG3』、『ディズニースポーツ：サッカー』などが、GBAソフトでは『ディズニースポーツ：スケートボーディング』、『同：アメリカンフットボール』、『スナップキッズ』などが1000円〜2000円と大きく値を下げ、お買い得と言える価格となった。

また、一方では夏季セールが終了したり、安売りしていたショップでの在庫が品切れになったりと、最安値が大きく上がったソフトもいくつか見られた。買い時を上手く見きわめてお買い得品を逃がさないようにしたいところだ。



←7月19日に発売されたGCソフト『ディズニースポーツ：サッカー』は今回1500円も値段を下げた。これからの値動きに注目だ

はみだしソウバ

秋葉原にはオリジナルの購入特典をつけてくれるショップが多数存在する。最近では『ブラックマトリクスゼロ』や『姫騎士物語』の購入特典として特製テレカを用意したショップもあるのだ。気になる人はチェックしてみよう。

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 アキバのソウバ」係 まで

登場人物

ダッシュくん
ちょっとシャイな、任天堂大好き小学生。現在のシャインは52個。

かあさん
暴走グセのあるハイテンション母。昔、任天堂社員だったというウワサ。



お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



かあさんが任天堂のヒゲ係だったとは…。次号、サオヘンのヒゲがふさふさに!(今勝手に決定)

←はやのん先生のホームページ http://www.hayanon.jp/



マッスル・イガリンの

GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月6日	ZOIDS VS.	トミー	6800円	001
9月6日	レッスルマニアX8	ユークス	6800円	002
9月12日	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	6800円	003
9月12日	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ	6800円	004
9月12日	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 モデムアダプタセット	セガ	9800円	–
9月12日	18WHEELER	セガ	5800円	005
9月19日	ディズニースポーツ:スケートボーディング	コナミ	5800円	006
9月26日	永世名人Ⅵ	コナミ	6800円	007
9月26日	セガサッカースラム	セガ	5800円	008
9月27日	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!	ケムコ	5800円	009
9月27日	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	6800円	010
★10月25日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	5800円	011
●10月25日	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	6800円	012
10月25日	プールエッジ	メディアカイト	6800円	013
11月中旬	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	6800円	014
11月21日	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	価格未定	015
●11月21日	スーパーモンキーボール2	セガ	●5800円	016
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	017
●11月28日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	●6800円	018
●11月下旬	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	019
11月下旬	バイオハザード0	カプコン	7800円	020
11月未定	ドカポンDX～わたる世界はオニだらけ～	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	021
11月未定	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	価格未定	022
11月未定	●マリオパーティ4	任天堂	価格未定	023
今秋	ディズニースポーツ:アメリカンフットボール	コナミ	価格未定	024
今秋	ディズニースポーツ:バスケットボール	コナミ	価格未定	025
★ 今秋	テトリス ワールド	サクセス	4800円	026
今秋	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!	バンダイ	6800円	027
12月未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	028
★ 12月未定	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	5800円	029
12月未定	ゼルダの伝説GC(仮称)	任天堂	価格未定	030
12月未定	ワリオワールドGC(仮称)	任天堂	価格未定	031
2002年末	ソニック メガコレクション	セガ	価格未定	032
2002年末	F-ZERO GC(仮称)	任天堂	価格未定	033
★2003年1月未定	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	034
2003年1月未定	ソウルキャリバーⅡ(仮称)	ナムコ	価格未定	035
今冬	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	036
今冬	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	価格未定	037
今冬	1080°GC(仮称)	任天堂	価格未定	038
今冬	メトロイドプライム(仮称)	任天堂	価格未定	039
今冬	Roll-o-Rama(仮称)	任天堂	価格未定	040
2003年3月未定	リッジレーサー最新作(仮称)	ナムコ	価格未定	041
2003年4月未定	スターフォックス(仮称)	ナムコ	価格未定	042
●2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	043
●2003年春	RUNEⅡ	フロム・ソフトウェア	価格未定	044
2003年7月未定	テイルズシリーズ(仮称)	ナムコ	価格未定	045
2003年12月未定	新RPG(仮称)	ナムコ	価格未定	046
2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	047
2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	048
発売日未定	GT CUBE(仮称)	エム・ティー・オー	価格未定	049
発売日未定	バイオハザード4(仮称)	カプコン	価格未定	050
発売日未定	バイオハザード-コード:ベロニカ完全版	カプコン	価格未定	051
●発売日未定	パーフェクトプレイプロ野球	コナミ	6800円	052
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	053
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	054
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定	055
発売日未定	GIFTPIA(仮称)	任天堂	価格未定	056
発売日未定	ドンキーコングレーシング(仮称)	任天堂	価格未定	057
発売日未定	マリオゴルフGC(仮称)	任天堂	価格未定	058
発売日未定	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	059

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月6日	伝説のスタフィー	任天堂	4800円	060
9月12日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	4800円	061
9月13日	ギャラクシーエンジェル ゲームボーイアドバンス 盛りだくさん天使のフルコースおかわり自由	マーベラスエンターテインメント	5800円	062
9月20日	サムライエボリューション 桜国ガイスト	エニックス	5980円	063
9月20日	スーパーマリオアドバンス3	任天堂	4800円	064
9月26日	GROOVE ADVENTURE RAVE～光と闇の大決戦2～	コナミ	4800円	065
9月26日	エアフォースデルタⅡ	コナミ	4800円	066
9月27日	メタルガン・スリンガー	アットマーク	5200円	067
9月27日	ストリートファイターZERO3↑	カプコン	4800円	068
9月27日	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!	ケムコ	4800円	069
9月27日	ファンシーポケット	ジョルダン	4800円	070
9月27日	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト	マーベラスエンターテインメント	5800円	071
● 10月3日	南の海のオデッセイ	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	072
10月4日	なかよし幼稚園	TDKコア	4800円	073
10月10日	Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002	コナミ	4800円	074
10月17日	コロッケ! 夢のバンカーサバイバル!	コナミ	4800円	075
10月17日	サイレントスコープ	コナミ	4800円	076

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
●10月18日	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション	ブロッコリー	4800円	077
10月24日	ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン	ハドソン	4800円	078
10月25日	ベストプレープロ野球	エンターブレイン	5800円	079
10月25日	モンスターファームアドバンス2	テクモ	5800円	080
10月25日	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2	ナムコ	●4800円	081
10月25日	カードパーティ	メディアカイト	3800円	082
10月31日	ビーストシューター めざせ闘獣王(ビーストキング)!	コナミ	4800円	083
★ 10月下旬	スウィートメルヘンのケーキ屋さん物語+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	084
10月未定	マジャイネーション(仮称)	エポック社	4800円	085
10月未定	シルクとコットン	キキ	●4800円	086
10月未定	●星のカービィ 夢の泉デラックス	任天堂	価格未定	087
11月1日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	088
11月14日	DANDOH!! Xi	ゲームビレッジ	5600円	089
★11月14日	魂斗羅ハードスピリット	コナミ	4800円	090
★11月15日	リトルバスターQ	トミー	4800円	091
11月21日	ポケットモンスター サファイア	(株)ポケモン	●4800円	092
11月21日	ポケットモンスター ルビー	(株)ポケモン	●4800円	–
★11月22日	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	バンプレスト	5800円	093
★11月28日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	094
11月28日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	095
★11月28日	K-1ポケットグランプリ2	コナミ	4800円	096
★11月28日	実況ワールドサッカーポケット2	コナミ	4800円	097
● 11月下旬	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	098
11月未定	真・女神転生デビルチルドレン 光の書	アトラス	価格未定	099
11月未定	真・女神転生デビルチルドレン 闇の書	アトラス	価格未定	–
● 11月未定	●ドキドキクッキングシリーズ①こむぎちゃんのハッピーケーキ	エム・ティー・オー	価格未定	100
11月未定	ウッディーウッドペッカー クレイジーキャッスル5	ケムコ	●4800円	101
11月未定	バルダーダッシュEX(仮称)	ケムコ	4800円	102
11月未定	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	103
11月未定	●スキャンハンター～千年怪魚を追え!～	PCCWジャパン	●4800円	104
★ 今秋	アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～	エム・ティー・オー	価格未定	105
★ 今秋	MotoGP	エム・ティー・オー	4800円	106
今秋	逆転裁判 2	カプコン	価格未定	107
今秋	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	108
今秋	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝	バンプレスト	価格未定	109
今秋	エレベーターアクション オールド&ニュー	メディアカイト	価格未定	110
★ 今秋	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	111
★ 今秋	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	112
●12月13日	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	ナムコ	●4800円	113
12月未定	ミニモニ。おねがい☆お星さま!(仮称)	コナミ	価格未定	114
12月未定	ミルモでポン!(仮称)	コナミ	価格未定	115
12月未定	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者	ナムコ	価格未定	116
12月未定	ことばのパズル もじぴったん(仮称)	ナムコ	価格未定	117
12月未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	118
12月未定	ゼルダの伝説GBA(仮称)	任天堂	価格未定	119
★ 12月未定	キン肉マンⅡ世 正義超人への道	バンプレスト	5800円	120
★ 12月未定	闘魂ヒート(仮称)	PCCWジャパン	5800円	121
2002年末	チョコボシリーズ1タイトル(仮称)	スクウェア	価格未定	122
2002年末	ソニックアドバンス2	セガ	5800円	123
★2002年末	ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳	ハドソン	価格未定	124
2002年未定	くるりんパラダイス(仮称)	任天堂	価格未定	125
今冬	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	126
今冬	ダービースタリオン アドバンス	エンターブレイン	5800円	127
今冬	クレイジーチェイス(仮称)	ケムコ	価格未定	128
今冬	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	129
今冬	ディズニースポーツ:スノーボーディング	コナミ	価格未定	130
今冬	ディズニースポーツ:バスケットボール	コナミ	価格未定	131
今冬	ファイナルファンタジータクティクス新作(仮称)	スクウェア	価格未定	132
★ 今冬	犬夜叉	タカラ	4800円	133
今冬	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮称)	任天堂	価格未定	134
2003年夏	聖剣伝説(仮称)	スクウェア	価格未定	135
発売日未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	136
発売日未定	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	137
発売日未定	ロックマン エグゼ3(仮称)	カプコン	価格未定	138
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	139
発売日未定	シンデレラGBA(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	140
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	141
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	142
発売日未定	フロッガー(仮称)	コナミ	価格未定	143
発売日未定	パチスロ完全攻略アドバンス～ギガゾーン&カーニバルナイト～	シスコンエンタテイメント	4800円	144
発売日未定	ましこね	ソフトマックス	4800円	145
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4(仮称)	任天堂	価格未定	146
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	147
発売日未定	サーベルウルフ(仮称)	任天堂	価格未定	148
発売日未定	ディディーコング パイロット(仮称)	任天堂	価格未定	149
発売日未定	馬穴大作戦(仮称)	任天堂	価格未定	150
発売日未定	ルナブレイズ(仮称)	任天堂	価格未定	151
★発売日未定	ZERO ONE(仮称)	フウキ	価格未定	152
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション(仮称)	プレイモア	価格未定	153
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	154

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月未定	ドラえもんのクイズボーイ2	エポック社	3980円	155
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	156
発売日未定	カービィファミリー(ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト)	ジャガー	6800円	157
発売日未定	ぐるぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	158

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月18日	どうぶつの森+カードe シリーズ4	任天堂	191円	159
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	160
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	161

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 10/5　**プレゼントは5ページで選ぼう!!**

Enquete

今号のアンケート

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは10月5日(消印有効)**、当選者は10月21日発売予定の本誌で発表します。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい子→ 0 1 、4 4
×悪い子→ 1 、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、146ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 ニンドリの表紙は、あえて文字を少な目なデザインにしています。それについて、どのような感想をお持ちですか?
1.とてもカッコイイと思う
2.まあ、フツー
3.文字が少ないとさびしい
4.表紙で買ってるわけじゃないので、カンケーない

12 特集記事(岡本吉起さんインタビュー)を読んで、岡本さんについてどのような印象を受けましたか。ラブなコメントや厳しい意見など、ご自由にお書きください。

13 今後、特集記事でインタビューしてほしい人がいましたら、その人のメーカー名と名前をお書きください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	日刊ボディビル
23	学年誌(小学1年生~6年生)
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション/PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない

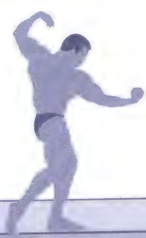


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	プロ野球チームをつくろう!アドバンス
02	読者プレゼント	31	ミッキーマウスの不思議な鏡
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	ブラックマトリクスゼロ
04	毎月新聞TURBO	33	スーパーロボット大戦R
05	みすずリンクのNewsDream	34	ニンドリ学園
06	「スマブラDX」コンサートレポート	35	お宝ゲーム古tion
07	カプコン岡本さんインタビュー	36	ゲームの通信簿
08	バイオハザード0	37	デス仙人の教えてあ・げ・る
09	スターフォックス~さらば愛しのファルコ~	38	スターフォックスコミック通信
10	スターフォックスアドベンチャー	39	姫川明(H.N)のゲーム風景論
11	スーパーマリオサンシャイン	40	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
12	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	41	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
13	ゴジラ 怪獣大乱闘	42	編集部コラム
14	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル	43	コマちゃんのウキウキ広告部日記
15	わいわいゴルフ	44	アキバのソウバ
16	スーパーモンキーボール2	45	すすめ! 天任家族
17	キン肉マンII世~新世代超人VS伝説超人~	46	マッスルアンケート&発売スケジュール
18	ベストプレープロ野球	47	任天堂の質問箱
19	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	48	どうぶつの森+村じまんフェスタ
20	メタルガン・スリンガー	49	ポケモン堂
21	モンスターファームアドバンス2	50	カプコマニア
22	でじこミュニケーション	51	セガ魂
23	ちょびッツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト	52	それゆけ!! マリオ親衛隊
24	伝説のスタフィー	53	ドリテクの殿堂
25	18WHEELER	54	先ドリ 新作ソフトFLASH
26	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	55	GC新作ソフトカタログ
27	サムライエヴォリューション 桜国ガイスト	56	付録「特製シール」
28	スーパーマリオアドバンス3		
29	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!アドバンス		

マッスルアンケート

質問は表面にあります



マリオサンシャイン攻略本がやっと完成。休日出勤の申請をまとめていたら、7月20日以来1日も休みがないことに気づいた。…夏休みなんて、この世からなくなってしまえ。



某ビーチバレーのためにXboxを購入。とりあえず「ねずみくす」をプレイするが、通常の画面では全然フサフサしていないのに憤慨。『スターフォックス』の方がフサフサじゃん！



ゲーム誌編集者 マッスルの原点とは②

（前号までのあらすじ）若きマッスルが出会った驚愕のクソゲーとは！

マッスル（以下マ） 単刀直入に言おう。『ガンガンガンチャン』じゃ！

岡ちゃんねる（以下岡） へ、何すか、それ? てっきり『摩訶摩訶』とか『ロケッティア』とかが出てくるものと…。

マ またコアなタイトルを覚えとるのぉ。ちなみに、『摩訶摩訶』は回復アイテムを誰に使うか選ぶとき3回キャンセルすると、バグるから注意しろよ。

岡 もうやりませんって！ しかし、『ガンガンガンチャン』とはまた地味な。

マ 思うのだが、ゲームにとって一番問題なのは「話題にされない」ことではないか。ワシは自分が担当したゲームは大概覚えているんだが、こいつだけはどんなゲームだったか全然思い出せん！ 地味なのにもほどがあるだろ!! しかも、そう思ったのはワシだけじゃなかったようだ。

岡 というと?

マ 某週刊ゲーム誌のレビューで、タイトルが『ガンガンガチャン』にされてた。

岡 名前すら覚えられなかったのか（涙）。

マッスルの映画館

マ さあ、次は恒例の映画コーナー！

岡 恒例って…初めてでしょ?

マ （聞いてない）あのケイン・コスギが映画の主演に初挑戦。その名も「マッスルヒート」!! 近未来の東京を舞台に、ケイン・コスギ扮する主人公・ジョーが、陰謀渦巻く地下闘技場「マッスル・ドーム」に単身乗り込む！ しかもケインのアクションは特殊効果なしの完全ノースタント。まさに己の肉体のみですべてを語らしめる、究極のマッスル・アクションじゃあ～!! 公開は東宝洋画系で10月から。残念ながらワシは出ないが、代わりに橋本真也が出るそうだぞ！

岡 なんのこっちゃ。大体、ここはアンケートページなんですけど…。

マ いいんだよ、マッスルだから。しかも東宝さんのご厚意により、この映画の試写会に25組50名様をご招待！ 詳しくは以下の告知を見てくれ。

●「マッスルヒート」試写会ご招待

・10月6日(日) 15:30開場 16:00開映

・会場：東京丸の内・東商ホール

ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ㈱アンビット ニンドリ編集部「マッスル試写会係」まで

しめ切りは9月21日、発表は発送をもって代えさせていただきます。



Vol.73号プレゼント当選者

※Vol73はプレゼント多数のため、スペースの都合により発表を今号と次号の2回に分けます。今号では①～⑭までを発表！

①宮本茂さんサイン入り スーパーマリオサンシャインポスター
栃木県／黒木駿 新潟県／茂木涼平
熊本県／藤田美保

②Nintendoバッグ
千葉県／伊藤優美

③ニンドリお宝グッズセット
北海道／小原健太朗 福井県／牧野壮太
佐賀県／倉持佳奈

④糸井重里さんサイン入り MOTHER2 オリジナル・イメージ・アルバム
山形県／梶沼隼也

⑤鈴木裕さんサイン入り 鈴木裕GAME-WORKS VOL.1
新潟県／星野勉宏

⑥ソニックアドベンチャー2US版 サウンドトラック サンプル版
福岡県／岡野壮志

⑦ワンダープロジェクトJ2 描き下ろしセル画
東京都／西川智史 福岡県／津田義博

⑧ライトボーイアドバンス
千葉県／湯浅朱夏

⑨任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES
兵庫県／荒木栄一 三重県／桑田曜
島根県／福田泰子

⑩伊藤あしゅらさんサイン本＋オリジナルペイントゲームボーイカラー
福岡県／中村大智

⑪浦和レッズ ピンバッジセット
青森県／則竹景造 栃木県／鈴木直人
埼玉県／福島哲夫

⑫ボンバーマンヘルメット
神奈川県／田口香織

⑬ubiソフト ロゴ入りショルダーバッグ
北海道／米村航哉 長野県／溝口吉範

⑭新機世界エヴォルシア 特製トートバッグ
宮城県／畠山友里恵 宮城県／佐藤美香
福島県／二瓶真佳 新潟県／外川春樹
群馬県／仲村愛 茨城県／土井優香里
埼玉県／五十嵐利恵 埼玉県／石和一歩
千葉県／後藤寿大 東京都／三浦佳奈子
東京都／北山直人 神奈川県／瀬戸本昌史
神奈川県／小川未希 神奈川県／石田千尋
神奈川県／力武仁 山梨県／三井秀文
静岡県／村松祐輔 愛知県／佐藤恵
石川県／千場敦夫 大阪府／中尾真奈
三重県／坂本敦志 三重県／前小百合
兵庫県／平野理恵 兵庫県／武岡剛矢
岡山県／木山竜太郎 広島県／小鹿野匠
香川県／久本えり 香川県／五味正浩
鹿児島県／白井健児 沖縄県／新垣英之

（敬称略）

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第75回



質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

★★★

スペースワールドも終…じゃなかった、スマブラコンサートも大盛況のうちに終了し、季節はもう秋。これからゲーム業界は、1年で最もゲームソフトの売れるシーズン、クリスマス商戦へと突入していきます。夏の終わりにCMが全国に流されたけど、そのあとの「つぶより戦略」はどんなものなのか？　今回も、読者のみなさんの質問を、広報さんにぶつけてみましたよん。

こんげつのナビゲーター



サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。シャインやっと72個に。仕事の合間のシャイン集めはかなりしんどいけど、あしゅらさんが120個コンプリートしたなんて聞くと、ガンバルしかないでしょう

任天堂キャラクターずかん 26

CHARACTER DATA FILE — No.26

オリマー

英名／CAPTAIN OLIMAR

ベテラン宇宙航海士のオリマーが登場したのは、ご存じ『ピクミン』(2001年)。彼の故郷「ホコタテ星」が、任天堂の住所(鉾立町)が元になっているとくれば、名前の由来はみなさんの想像どおり。なので、奥さんの名前もチービだったりして。身長はわずか2センチだけど、一男一女のお父さん。開発中と言われる『ピクミン2』では、オリマーファミリーが登場するとうれしいな。



こんげつのワンショット



スマブラコンサートの会場で、ドクターマリオの実験服に岩田社長のサインをもらった読者さんがいたのだ。岩田さんって普段はサインをしない人なので、この日はご機嫌だったんでしょうね

Question 1　任天堂のCM

どういった経緯で「つぶよりソフト」CMを作ったのですか？

神奈川県・岡田東さん

A　強力なラインナップをお見せしたかったんです。

これから年末年始にかけて、「多彩でつぶより」なソフトが続々と登場しますので、それを効果的にアピールしていきたいということで、テレビCMの放映を決めたわけです。なかでも、『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』は、隠し球ソフトですし、つぶよりなソフトのなかでも、みなさんが期待されてる1本ということで、CMで紹介することにしたんですね。このCMは8月31日で終了しましたが、これからも魅力的なラインナップが控えていますから、それをアピールするひとつの方法として、今後もこのようなCMを流すことがあるでしょうね。それにCMだけでなく、店頭で何かをするかもしれないし、イベントを開催して何かを発表するかもしれないので、これからも楽しみにしていただきたいと思っています。（広報）

前号で、「今後の戦略は？」(Q2)という質問に対し、広報さんの「ふふふふふふっ(笑)」という回答があったけど、実はこのCMが発表前だったということもあって、不敵な？笑いになったようなのだ。で、これからも、何やら新しい発表が続きそうな感じ。今後も任天堂から目が離せませんぞ。

お店でタダでもらえる「ニンテンドーブック」秋号は9月21日に配布される予定。もしかしたらこの小冊子で、驚きのニュースが明らかになるかも？



ハミダシ質問箱

『スマブラDX』コンサートはいかがでしたか？（埼玉県・ルイタロGCさん）　やっぱり生の迫力は違うと、来場者のみなさんにはとても満足していただけたようです。また、何かの機会にこのようなコンサートが開けるといいですね。（広報）

ハミダシ質問箱
任天堂はカタカナで書くとニンテンドーそれともニンテンドウ？（北海道・田畑慎吾さん） とくに決まりはないです。その時々で使い分けてるんですね。そのへんは大らかにいきましょう（笑）。（広報）

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

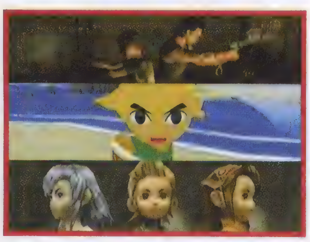
どうして『FFクリスタルクロニクル』は任天堂発売なの？

神奈川県・ナオミさん

A 3社で協議して決めたんです。

『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』は、ゲームデザイナーズ・スタジオさんとスクウェアさん、そして任天堂の3社の共同事業のようなカタチで制作していまして、その3社で協議した結果、任天堂から発売することになったわけです。それに、前社長の山内が出資している「ファンドQ」の第1弾ソフトでもありますから、このゲームが任天堂発売になることは、自然の流れだと思っています。今回のCMで、突然登場してビックリされた方も多いと思いますけど、このソフトでは、ゲームキューブとGBアドバンスが連動する、これまでにない新しい遊びを提案していきますので、ぜひ期待してくださいね。(広報)

☞ ご存じの人も多いと思うけど「ファンドQ」というのは、山内前社長が私費(200億円!)を投じて設立された、ゲームクリエイターを支援するためのファンドのこと。キューブとGBアドバンスをつなげることが条件になるんだけど、企画が採用されれば、開発資金を援助してもらえるようになっているのだ。このファンドの概要が発表されてから半年以上になるけれど、発表されているのは、上記の『FFクリスタルクロニクル』1本のみ。もしかしたら近々、第2弾の発表があるかも？



← 任天堂とスクウェア&カプコンのゲームキャラが仲良く並んでCMで流されるなんて、1年前には誰も想像できなかったことだよね

Question 3 新会社設立

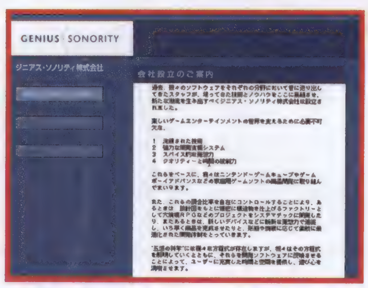
ジニアス・ソノリティーを設立することになった経緯は？

東京都・小関翼さん

A より面白い娯楽の創造をめざすためです。

最近はカプコンさんや、セガさん、ナムコさんなど、多くのサードパーティさんとコラボレーションを展開させていただくようになっています。今回の新会社設立についても、これまでのコラボレーションの話と同じで、山名学さんの「新しい娯楽を創造したい」という、クリエイターとしての姿勢に共鳴し、任天堂と株式会社ポケモンが出資することになったわけです。このジニアス・ソノリティさんのホームページでも紹介されてますけど、「生まれてはじめてゲームを遊んだときの興奮がよみがえってくるような、新しいゲームづくりをしていきたいし、そのようなことを目指すクリエイターを募集している」ということのようですね。設立メンバーには『ドラゴンクエスト』や『MOTHER』に関わった中核メンバーがいますし、そこに任天堂のマーケティング力も加わっていくわけですから、こちらの方の動きも楽しみにしていただきたいですね。(広報)

☞ 前号の毎月新聞で、ジニアス・ソノリティが作っているソフトは、キューブ版『ポケモンRPG』と勝手に推測したけど、実体は不明。で、ホームページをチェックすると、「新しいデバイスなどに斬新な発想力で追従し、いち早く商品を完成させたり…」という気になる表現もあるのだ。新しいデバイスとは何なのか？『ポケモン』がらみで言うと、N64のときに「ピカチュウマイク」があったけど、そんな商品が出てくるってこと？それとも別の周辺機器なのか。広報さんの言う通り、ジニアス・ソノリティの今後の動きにも、要注目です。



↑ ジニアス・ソノリティのホームページでは、プログラマ、サウンド、企画などの職種で人材を募集中。腕に自信のある人は応募してみては(http://www.geniussonority.co.jp/)

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

キューブで『カービィ』の続編は出ないのですか？

和歌山県・岩本直也さん

A もちろん作ってますよ。

宮本も発言していますけど、『カービィ』の新作に関しては、キューブならではの、新しいアイデアを盛り込んだものにしようということで、現在製作中です。ただ、よく「続編」という言葉を使われるんですけど、今度の『カービィ』は、そのまま『カービィ64』に続く作品にはならないと思います。吸い込んで、コピーして、敵をやっつけたりといった、カービィならではの世界は当然引き継いでいると思いますけど、キューブ版では、また新しいカービィの世界をお見せできることになるんじゃないでしょうか。その意味ではみなさんのご期待に応えつつ、いい意味で裏切るようなソフトになるでしょうね。(広報)

☞ カービィと言えば、思い出すのは『カービィのエアライド』。N64がデビューしたとき発表されたタイトルなんだけど、残念ながら開発が途中でストップしてしまったのだ。このゲームのアイデアを実現するためには、N64よりもマシンパワーの優れたゲームキューブのほうがふさわしいのかもしれないし、もしかすると、この『カービィのエアライド』が復活するなんてことも？



← ハァ～アアイー！ アメリカでもアニメの放送がいよいよスタート。カービィの進撃はこれからはじまるのだ

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説GC』にゼルダ姫は登場しますか？

神奈川県・ゲームマンさん

A ゲームをプレイするまでのお楽しみってことで(笑)。

と言うか、『ゼルダの伝説』というくらいですからね。タイトル名になっているというのに、ゼルダ姫がまったく登場しないというのは、いかがなものかと(笑)。なので、なんらかのカタチで登場すると、期待していただいていいのではないかと思います。今作では、リンクの妹が登場することになっていますので、そういう意味では、シリーズのなかでの時代設定がどこにあたるのか想像してみてください(笑)。あと、「リンクって同一人物なの？」って

よく聞かれるんですけど、それぞれの時代で、生まれ変わってきているという設定になってるんです。輪廻転生というか、いろんな時代のなかで、世界の危機を救うために、勇者として生まれてくるのがリンクなんですね。その他にも『ゼルダGC』に関する設定や世界観について、まだお話ししたくてたまらないことがあるんですけど…。今日はここまでということで（笑）。ぜひ別の機会にでも、ストーリー設定などのお話をしたいと思っていますので楽しみにしてくださいね。（広報）

ゼルダ姫、今作ではどんな感じになるんでしょうね。E3ではリンクの妹ちゃんが公開されたんだけど、彼女の容姿から想像すると…？　で、次号のニンドリでは、いよいよ『ゼルダの伝説GC』の最新映像が公開できそうなのだ。そこでゼルダ姫の姿が明らかになるのか!?　あのコッコさんたちも登場するのか!?　孤高のマラソンマンはどうなる!?　ってわけで『ゼルダGC』への興味は尽きないのだ。



E3で公開されたリンクの妹「アリル」ちゃん。ああ、はやく彼女から「お兄ちゃん」と呼ばれたい…（写真はモニターからの撮影です）

Question 6　ニンテンドーゲームキューブ

『ワリオワールドGC』の発売がすごく楽しみです！

山口県・かずPさん

A　それはうれしいですね（笑）。

ただ、E3で発表して以降、新しい情報をお届けできていませんね。もともと、シリーズの第2作目からずっとワリオは死なないキャラとして登場しましたが、キューブ版ではいったいどうなるんでしょうね。いずれにしても、今作でもワリオならではのハチャメチャアクションが存分に楽しめるようになるでしょう。ワリオはトレジャーハンターという「職業」を持っていますが、敵の攻撃を受けて、いろいろな姿に変身（リアクション）したりと、他のキャラクターと比べても自由度がとても高いのが特徴です。だから何でもアリ、なんですよね（笑）。そのあたりのこともとても楽しみですね。（広報）

ワリオは『スマブラDX』でもプレイヤーキャラとして登場しなかったので、1日も早くキューブで、あの「わっはっはっは」という、野太い高笑いを聞いてみたいワリオファンはいっぱいいるはず。『ワリオワールドGC』は12月発売予定なんだけど、残念ながら次号でも続報を紹介できそうにないのだ。



踏んでも、ひっぱたいても平気っぽいところがワリオの魅力。なので、わざと敵にやられてみたくなっちゃうようなところもあるのだ

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『PSO』のネットワークについて一言お願いします！

大阪府・ラ★バンマンさん

A　とても期待しています。

任天堂が自社で積極的にオンラインゲームのソフトを発売することは、近い将来はないと考えています。やはり任天堂から出すソフトは、1人でも多くの人に遊んでいただきたいんです。ミリオン突破が間違いないような、たとえば『ゼルダの伝説GC』のようなソフトでも、オンラインゲーム対応にしてしまえば、発売本数が30万本以下に下がってしまうわけですね。なので、現在のネットワーク環境を考えると、任天堂がソフトメーカーとして積極的にオンラインゲームを作っていくような状況ではないと考えています。でも一方で、ネットワークゲームが新しい遊びを広げていく可能性がとても高いことは、充分認識しています。ですから、キューブのオンラインゲーム第1弾の『ファンタシースターオンライン』に対しては、大きな期待を寄せています。開発者の中裕司さんは、新しいゲームのスタンダードを作れる、数少ないクリエイターの1人ですしね。今後もハードメーカーの立場として、このようなネットワークゲームの企画に対しては全面的にバックアップするつもりですし、ロイヤルティ（使用料）をいただかないようにしたのも、支援策の一環ということなんですね。（広報）

3大ゲーム機のなかで、オンラインゲームのロイヤルティを徴収しないのが、唯一ゲームキューブなのだ。これによって、参入障壁が低くなり、将来は大手メーカーだけでなく、たとえばインドやロシアなんて国の会社なども参入しやすくなるというわけ。そんななかから、もしかしたら『テトリス』のような怪物ソフトが出てくることもあるわけで…。新たな天才の登場に期待しましょう。

Question 8　ニンテンドーゲームキューブ

『マリオパーティ4』のミニゲームは何種類ありますか？

兵庫県・ユーヘイさん

A　新作は50種類以上あります。

それに、ボード上のゲームでも2対2の対戦ができるようになって、キューブになって、すごくパワーアップしました。それにしても、このゲームは本当に盛り上がりますよね。奇声がすぐあがるし（笑）。いろんな人が集まって、カンタンにすぐにはじめられるということでは最高にいいゲームだと思います。あと、今回のストーリーはバースデイパーティという設定になっているんです。マリオやキノピオやピーチたちが集まって、「バースデイパーティだ！」ってことで、ゲームして、勝った人がプレゼントをもらうという趣向なんですね。でも、一体誰の誕生日なんでしょうね（笑）。（広報）

年末年始の定番ソフト、『マリオパーティ』シリーズの第1作目が発売されたのは、1998年12月。で、このちょっと前に発売されたのが、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』だったのだ。あれから4年。今年の年末も、『ゼルダ』と『マリパ』の2本立てで年を越せそうです。



昨年は発売されなかったけど、今年はたぶん大丈夫。2年越しで『マリオパーティ』の発売を待ってたファミリーも多いでしょうね

ハミダシ質問箱

『スマブラDX』でピーチが勝ったとき、なんて言ってるの？（茨城県・バギーさん）

なんと、ハル研さんに聞いても知らないそうですよ。わかってる人がいたら教えてください。（広報）

ハミダシ質問箱

「月刊任天堂」の店頭デモがほしいのですが…。(千葉県・三日月さん)

販売はしてません。店頭にもお貸ししてるだけで、新しいのが出たら返却してもらうようにしてるんですね。(広報)

Question 9 ゲームボーイアドバンス

ヨッシーが主役のゲームは出ないのですか?

東京都・モグリンさん

A キューブではどうなんでしょう?

ヨッシーは任天堂を代表する人気キャラクターですから、いずれゲームキューブでも、シリーズの新作が登場してくる可能性は充分あるでしょう。先のことは、まだ何とも言えませんが…。でも、もうすぐ『マリオアドバンス3』が発売されますよ~(笑)。このソフト、タイトルに『マリオ』とついてますけど、実際はヨッシーが主役のゲームなんですよね。これはスーパーファミコン版の『ヨッシーアイランド』(1995年)からのリメイクですが、国内だけで177万本も売れた大ヒット作なんです。たまごなげとか、赤ちゃんマリオとの連携など、いつものマリオシリーズとは違ったアクション性を、携帯ゲーム機でたっぷり楽しんでほしいですね。また、今回はクリア後のお楽しみに新コースを用意していますので、スーパーファミコン版をクリアした人も、ぜひチャレンジしてほしいですね。(広報)

☞ この『マリオアドバンス3』には、『マリオブラザーズ』のオマケソフトが入っているのだ。だからもし、友達が『マリオアドバンス』や『マリオアドバンス2』を持っていれば、『マリオブラザーズ』の2~4人対戦も可能に。ぜひお試しを。



← ヨッシーシリーズの魅力のひとつは、手作りの温かさ。スーパーファミコン版から6年後の今年、早くも携帯ゲーム機で遊べるわけで、技術の進歩はホントにすごいと思うのだ

Question 10 ゲームボーイアドバンス

『黄金の太陽』のさらに続編が出る可能性はありますか?

香川県・エナジスターさん

A お客様からの要望次第でしょうね。

でも、ホントに『黄金の太陽~失われし時代』の売れ行きはとても好調ですね。もともと前作の『開かれし封印』もRPGとしては、珍しい売れ方をしてまして、店頭でもほとんど価格が下がるようなことがなかったんです。つまり、出荷したソフトはほぼ順調に売れていったというわけですね。それで今回、続編が出たことで、前作も引っ張られて売れるという、とても理想的な売れ方をみせていたんです。さらに海外に目を向けると、日本以上に人気の作品になっていますので、そういったことを考えても、次の展開のことを検討することになるでしょう。ただし、開発元のキャメロットさんにとっては、『マリオテニスGC』などの大作が控えてますから、実現するとしても先の話になるでしょうね。(広報)

☞ キャメロットが任天堂と共同で開発中のソフトとして、現在発表されているのは、『マリオテニスGC』と『マリオゴルフGC』の2作。もちろんキューブのほかに、GBアドバンス版の開発も進めていることが予想されている。高橋兄弟がいくらスーパーなブラザーズとはいえ、それらに加えて『黄金の太陽』の続編を同時に作るのは、まず不可能でしょう。10人兄弟くらいになれば、大丈夫?

→ 開発スピードには定評のある高橋ブラザーズでも、ぽんぽんとソフトを出すのはやっぱり大変? いや、スーパーな彼らなら何かをやらかしてくれそうな感じです(ポスターにも「挑戦せよ」って書いてあるし)



Question 11 ゲームボーイアドバンス

新色のGBアドバンスは出ないのですか?

北海道・キタキツネアドベンチャーさん

A 9月27日に出ることになりました。

ゴールドとシルバーの2色ですね。価格はこれまでのGBアドバンスと同じ8800円です。あと、「GBアドバンスでいちばん売れてるカラーは何?」という質問もあるようですが、1位はずっとミルキーブルーです。これは、ミルキーブルーをいちばん出しているから売れてるとも言えるところがあって…。というのも、この色を出したとき、人気がとても高かったものですから、たくさん作ったわけです。そうなると、お店でも目立つことになって、それがまた売れていくというという感じで…。2位はバイオレットで、この順位はずっと変わらなかったんですが、そういったなかでゴールドとシルバーの新色が発売されるわけで、今後は順位が大きく変わることが予想されますね。(広報)

☞ GBアドバンスの新色が発売されるとなれば、やっぱりゲームキューブの新色も期待したいところ。アメリカでは11月にプラチナカラーのキューブが出るようだし、日本ではゴールドとシルバーの2色が同時に登場!なんてことにならないかなあ。

→ 2年前に開かれた発表会では「5色のゲームキューブを同時発売する」と言ってたわけだし、ゴールドとシルバーが出れば約束を果たすことになるんだけど…



Question 12 東京のおじさん

任天堂と「ほぼ日」はどんな関係なんですか?

宮城県・imaikunさん

A 親しい関係です(笑)。

「ほぼ日刊イトイ新聞」(www.1101.com)は糸井重里さんが主催するホームページですからね。糸井さんと任天堂の関係は、ファミコンの『MOTHER』(1989年)からはじまっていまして、その頃から今日までずっと、いいおつきあいをさせていただいているわけです。ゲーム開発だけでなく、糸井さんからは広報的なアドバイスもいただくことも多く、任天堂にとっても、とても有益な関係を築けているわけですね。その糸井さんが主催するインターネットの「ほぼ日刊イトイ新聞」に、任天堂の情報を出してるのは、あのホームページにアクセスしてくる人が、ゲーム誌を読むような人たちだけではないということなん

ですね。任天堂としては、いろんな人に任天堂のゲームの楽しさを知って欲しいということで、アピールの場としても利用させていただいてるわけで、これからもいい関係を続けていければと考えているんですね。(広報)

「ほぼ日」のシステムを構築したのは、実は任天堂の岩田社長という話(なので、ほぼ日の技術部長と呼ばれてるんだとか)。このホームページがオープンした1998年当時、岩田さんはハル研究所の社長で、糸井さんは同社の役員をしていたのだ。だから、両者の結びつきは「マブダチ」みたいな感じ? で、岩田さんは任天堂の社長に就任して以来、経済誌のインタビューも受けていない状況なんだけど、もしかすると、最初にマスコミに登場するのは、「ほぼ日」だったりするかもね。



糸井さんは、ドリーム初のインタビュー(1996年11月号)で、任天堂のことを「親戚みたいな会社で、僕は東京のおじさんみたいな関係」と答えていたのだ

Question 13 スーパーマリオは永遠です

マリオも将来は商標登録が切れることになるの?

京都府・ラブリュウさん

A 大丈夫ですよ。

絵柄や名前、ロゴ、それに「マリオ」や「スーパーマリオ」などの名称に関しては、もちろん商標登録してます。ところが、商標登録の期間は10年で切れてしまうんですね。でも、更新の手続きができるようになっていて、それさえ行っていれば、ずっと使えるわけです。なので、手続きを続けてる間は、マリオの権利は永遠に任天堂のものとして守られ、他の人や団体が勝手に使用することは、法的にできないようになっているんですね。(広報)

ちょっと前に「ミッキーマウスの著作権切れ」のニュースが報じられたため、ラブリュウさんはこの質問を送ってくれたようです。このニュースの趣旨は、作者没後50年で著作権が切れるため、誰もがミッキーマウスを自由に使えるようになるはずだったのが、アメリカで法改正されて、著作権は没後70年までに延長されたんだとか…。確かそんな話だったと思いますが、マリオの場合は、法的な作者は任天堂という法人。なので、没後とは無縁で、登録の更新を続けていれば、ブランドのように永遠に任天堂のキャラクターとして存在し続けるということなんでしょうね。



マリオの生みの親は、もちろん宮本さん。でも、法的には任天堂のキャラクターなので、宮本さんが任天堂をやめても(仮の話だよ)、自由に使うことはできないのだ

Question 14 Nintendo 2012

任天堂の10年後はどうなっていますか?

京都府・赤拳祟さん

A どうなってるんでしょうね(笑)。

でも、10年後も、20年後も、きっと30年後も、任天堂はエンターテインメントを創造している企業のままであると思いますよ。これだけはお約束できると…、こんな感じですか?(笑)。だって、10年後に、テレビモニターにゲーム機をつないでみんなが遊んでるかどうか、いまの段階では誰にもわからないですよね。ただ、任天堂という会社は人を歓ばせたり、驚かせたり、楽しませたりするというのを社業にしているエンターテインメント企業ですから、しかもそれが誰もが実現していない、多くの人から驚きをもってむかえられるようなモノを創る会社なんです。そのような意味で、任天堂はテレビゲーム会社と言い切ってしまうことはできないんですね。生活する上では必需品ではないけれど、それがあれば人の生活が豊かになっていく…、そんな商品を生み出す役割を任天堂は担っていて、きっと10年後もみなさんをビックリさせていることと思いますよ。(広報)

ところでニンドリの10年先はどうなってるんでしょうね。わずか半年前までは月2回刊なんて、考えもしなかったことなので、もちろん10年先のことはわかろうはずもない。でも、ひとつ言えるのは、雑誌や企業は生き物だということ。時代の変化に合わせて進化しないかぎり、絶滅してしまう運命にあるのだ。紙の雑誌というカタチは変わっていても、「ニンドリ」というメディアが2012年にも存在し、そのときも任天堂といっしょに仕事を続けられていて、読者のみなさんとも交流を続けられていたらいいなあと、サオヘンは考えています。



2002年8月末の、虚脱感ただようニンドリ編集部。日が暮れた時間帯なんだけど、校了前は夜中も明け方もこんな感じ。ニンドリャー!



「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱



ゲームフリークのカビゴン西野さんと杉森さんです。もう似すぎちゃってゴメンなさいって感じ。?県のLOOさんの作品です

ハミダシニュース 2003年はスペースワールドを開催して!(愛知県・もけしさん) これから年末商戦を迎えようとするなかで、来年のことは何とも言えないのですが…。でも、イベントの大切さはよくわかっていますので、来年は開けるといいですね。(広報)

村じまんフェスタに集った、400を越える作品を大紹介!!



広めよう『森+』の輪 Vol.4
応募作紹介!

ファミコン家具100名プレゼントに応募してくれた400以上の作品のなかから、とてもスバラシイ村を大紹介!

優秀賞　東京都／どうぶつむらのりふぁさん

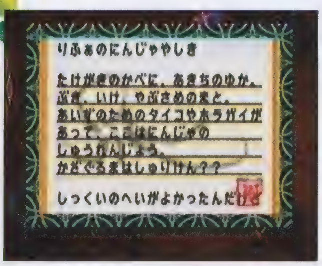
64DDでビデオ制作!



64DDの『タレントスタジオ』を使って制作した紹介ビデオ。64DDに取り込んだ画像なので、ちょっと不鮮明なのが残念だけど、アイディアや構成力はさすが。とっても楽しく拝見させていただきました。皆さんにもお見せしたいです。

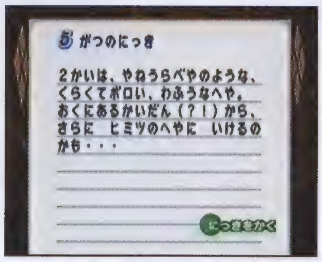


忍者屋敷





↑タイコを叩くハニワ。すいとんの術用の池。もちろん入口にはよろいかぶとがありました

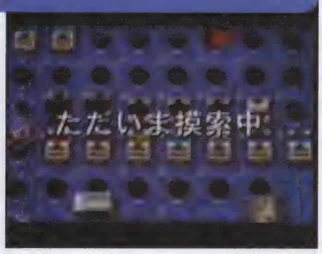




↑2階も和風な感じです。質素な生活をしている忍者っていう感じが出ています

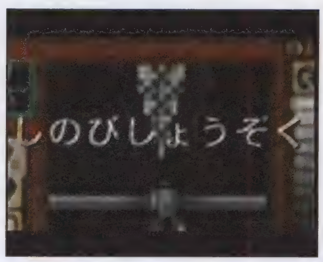
任者屋敷





↑しのびの者の忍者じゃなくて、任天堂信者の「任者」ね。この単語流行るかも…

しのびしょうぞく

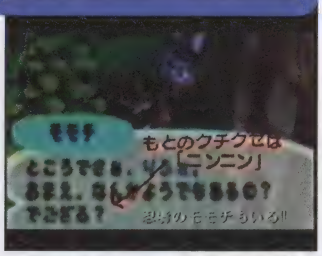




↑忍びの者たるや、闇にとけ込む服装でなければ…。って村の中で闇に生きてどうする!

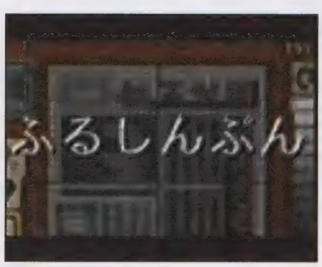
しのびの村計画

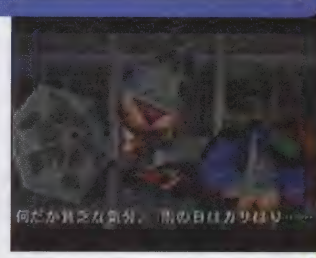




↑マイデザインの服を流行させて、村人が忍者だらけになってます。語尾にもこだわりが

ふるしんぶん





↑貧乏くせぇ! 服、カサ、壁紙に床。全部に貼ると、なんだか涙がでちゃいそうです

ニンドリ賞　東京都／ガッチャン3号さん

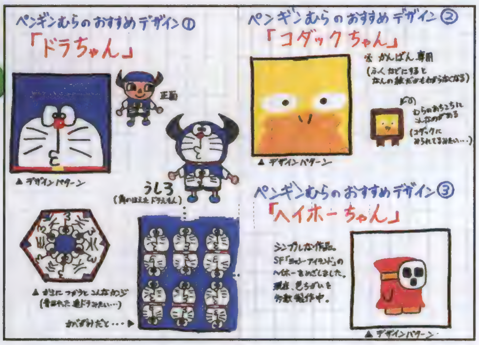


かわいい冊子

「ようこそ、我がペンギン村へ。村長のコトブキです。今回、村おこしのため観光パンフレットを発行しました。このパンフレットを手に取ったなら、ぜひとも一度は遊びに来てください。」と、始まる小冊子。写真やビデオで応募できなかったということで、観光パンフレットを作って送ってくれました。とてもかわいらしく、愛に満ちた作品です。村に遊びに行きたい!



↑小冊子は、村の観光案内風に作られています。なかなかイキなアイディアで、とってもgoodです



←中にはオススメデザインが紹介してありました。今度はちゃんと観光案内もしてくださいね（笑）

ニンドリ賞　千葉県／千葉右衛門さん

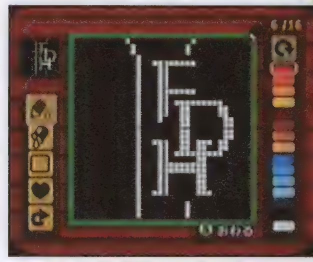


パリーグ愛!

愛なんです! スバラシイほどのパリーグ愛! プロ野球パリーグ6球団のユニフォームを、フォームとビジター、合わせて12種類がデザインされています。一見しただけですぐに分かるほど、良くできてます。



↑ずらっと並んだユニフォームのデザイン。しかもパリーグ限定って言うところがツボ



↑福岡ダイエーホークスのユニフォーム。シンプルながら、キレイにデザインされています



↑ユニフォームの後ろには数字の服が置いてあるでしょ。ペナントレースの順位なのだ

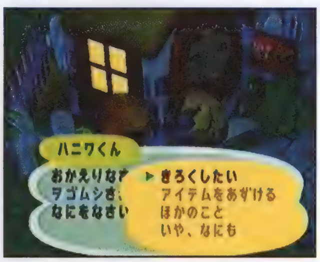


↑優勝旗が飾ってある所がまたニクイ! こうしてみると優勝の想い出に浸っているみたい

優秀賞　千葉県／南沢　修さん

なんと自分の顔をデザイン! 看板や家のドアに貼り付けると、結構リアルで強烈です。ものすごいインパクト!





←ポケカメで自分の顔を撮ると、撮影されたものがドットで表示されます。それを参考にしながら、デザインをしていくというワケ。でも、これって結構大変な作業。よくがんばりました!

優秀賞　兵庫県／河野智大さん



植木鉢にちょこんと置かれた『森』の家。細かいコメントがなかったので分からないけど、型紙で作ったのかな? あえて1階立ての小さな家を造ったことで、ファンシーな感じがします。こうして土の上に置いてあると、まるで誰かが住んでいるみたいに見えるよね。ぜひとも他のアイテムも作って欲しいです。



↑植木鉢に置かれた小さな家。ココに置いて写真を撮ったという所も評価したいです

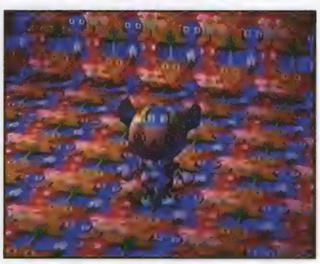
優秀賞　京都府／梅崎貴裕さん



部屋中にピクミンがピクミンで一杯になるという、壁紙＆ゆか用のデザイン。ちゃんとループするように作られているので、切れ目がなくキレイにつながって見える所がマル。よくできています。



↑赤青黄のピクミンをデザインしてあります。ちゃんとループするように作ってありますね



↑たくさんのピクミンに囲まれたお部屋。ちょっと目がチカチカしちゃうかもね

優秀賞　千葉県／森月ひざしさん



自分の部屋を元に、テレビやパソコンを配置しましたそうです。部屋にはいると流れるメロディは「トルコそんぐ」。ファミコン（ごもくならべ）をしたり、パソコンで少し疲れたら、ソファで紅茶を一杯。



←自分の部屋、といったらティッシュとごみばこはつきものだよね。母に言われて置いたという、ようしきトイレがポイント!?

残念賞　愛知県／もけしさん



惜しいっ!

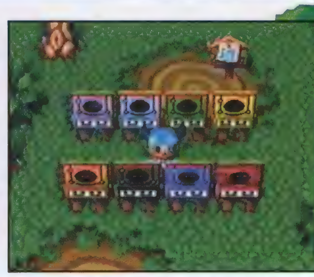
ゆかいな作品がてんこ盛りなんだけど、残念ながら住所がありませんでした。ビデオ作品で、くわしいコメントのレポートはあったんだけど、住所が書いて無くて…。残念ながら規定外でフェスタ入賞はなかったけれど、残念賞を差し上げたいので住所を教えてください!



↑お風呂屋さん。たくさんのハニワのお客さんが詰めかけてます。体を洗う仕草がグー



↑マイデザインの「ぴかちゅ♪」。服用のデザインで、最初に作った記念すべき作品だとか



↑題して「GCカラーズ」。真上から見たデザインではないところがスバラシイです

ギィヤアアアアアア



↑そのまんまやん! すっげーブキミなデザイン。こんなの壁には貼りたくない…

マジ?



↑なんじゃこりゃー! エキセントリックな感じです。「にくじゅばんのふく」がこれまた…

ヘルメット



↑まさに超一般的なヘルメット。スコップがよく似合ってます。工事してるみたいだね



↑デザイン自体はいたってシンプル。男の子専用っ感じのデザインだよね

ゼルダの伝説



↑これは村メロ。冒険しているときにかかる音楽の出だし部分だね

嵐の歌



↑『時のオカリナ』の「嵐の歌」。雨が降っている時にはこの音楽がいいかもね

マリオブラザーズ



↑この曲はみんなも作ったかな? 誰にでもわかる音楽だし、聞いてわかりやすい曲だね

ドクターマリオ



↑最後の「ソ」が決め手。やっぱしこの「ソ」がないと『ドクマリ』たぁ言えないね

優秀賞　宮崎県／西　大地さん



どっひゃー! 並びに並んだ「たぬきのおきもの」。これだけ並んでいると壮観です。それにしても、いったいココはどこ? 写真には一言「たぬきのおきもの」としか書いてないので、どんなところで撮ったたどんな写真なのかがわかりませんでした。ちょっと残念。



優秀賞　福岡県／鬼束裕人さん



サターンバレー!

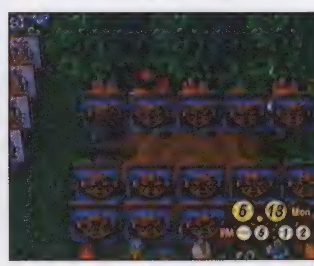
駅のまわりに大量の看板が置かれています。村の名前は「どせいさんの村」。村の住人をはるかに越える数のどせいさん看板が飾られているのだ。他にも、駅からたぬきちのお店へと続く道に並べられたキャプテンファルコンの看板など、とにかくすっごい数の看板です。



↑うわっ! どせいさんがいっぱいいる!! なんだかサターンバレーを思い出します



↑任天堂のキャラクターを書いた看板。ネコ目リンクやスリッピーの看板があるようです



↑たぬきちのお店へと続く「ファルコンロード」。駅とお店を結ぶ道になっているのだ

残念賞　？県／LOCさん



もったいない!

こちらも残念ながら住所がなかった作品。センスの良さが光っているだけに、とっても残念です。残念賞をお贈りしたいと思いますので、ぜひとも住所をお送り下さいませ。ここで紹介している以外にも、たくさんの看板アイディアを送ってくれました。



↑服と看板のデザインがたくさんありました。クッパやフォックスのデザインもあります

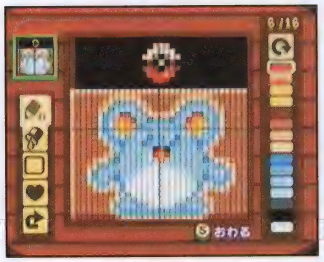

↑ニャースの壁紙と、キャプテンオリマーの服。部屋の感じもなかなかグッドです


↑Gキューブの服とNキューブの服。そして真ん中にあるのは見慣れた缶コーヒーの…


↑たぬききちのお店で服を買ったときの、マネキンを真似てデザインした「もくめ」



↑これはまさしくマリオの服! 帽子も別にデザインできたらよかったのにね



↑このデザインをカサに貼ると、マリルが6匹で手をつないでいるように見えるんだ


↑駅にはちょっと……な看板が。ま、これも愛嬌! 「PS2」じゃないところがニクイです

優秀賞　東京都／飯塚幸枝さん

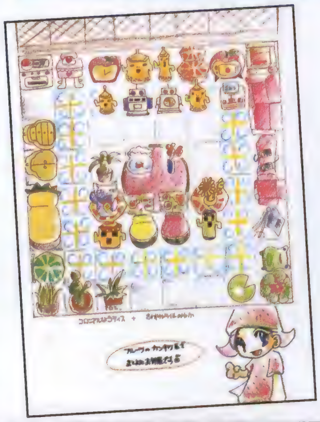




そっくり!

伊豆に行ったときに、あまりにもケロミさんに似ているので買ってきたというサボテン。今は片方の目の部分から赤いお花が咲いたそうです。

優秀賞　和歌山県／真咲ねむさん



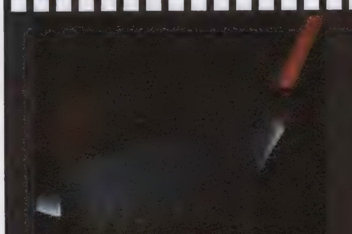
風水にこだわったお部屋じまん。これで運気が上昇だね。実際の自分のお部屋の写真もなかなかです。

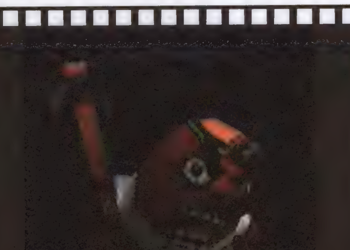

↑オレンジのキューブ。そして本棚にはニンドリや姫川先生のコミックスが…

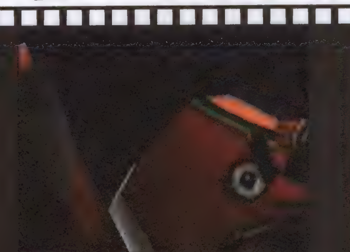
優秀賞　福島県／一歩二歩散歩さん



『スマブラDX』で、リセットさんのフィギュアを手に入れたときに思いついたという、リセットさんのイメージビデオ。ピッケルを振りながら向かってくるリセットさん。笑っちゃいました!


↑リセットさんの後ろ姿で始まります


↑だんだんと近づいてくるリセットさん


↑うおりゃー! 約1分ほどのビデオです


↑最後は後ろを向いてぴゅーといなるのだ

森な人たちへ。「森フェスタ」続行のお知らせ



せっかくつくった自分の村を、みんなに見て欲しい! でも「村じまんフェスタ」の募集は終わっちゃった…、とお嘆きのみなさん。多くの方々のご要望にお応えして、「村じまんフェスタ」の続行が決まりました。ビッグなプレゼントはないけれど、みんなで『森』の世界を楽しもうという企画です。どしどし応募してくださいね。送るときには、必ずどんな作品なのか、簡単なレポートを添えてください。

- ●あなたの村を見せてください! ゲームキューブをビデオにつなぎ、あなたの村を録画したものを送ってください。みどころなどのレポートも付けてね。
- ●森な風景を見つけてください! あなたの身の回りには、『どうぶつの森』を感じるモノや風景はありませんか? 見つけたら写真に撮って送ってね。
- ●手作りな『森』を発表しよう! 自作で描いた絵や、自分で作ったお手製の作品など、『どうぶつの森』に関する手作り作品を、実物か写真で送ってください。(ただし、送っていただいた作品は原則としてご返却できません。)

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面より画質が落ちていることをご了承下さい。

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS! ポケモン堂 赤

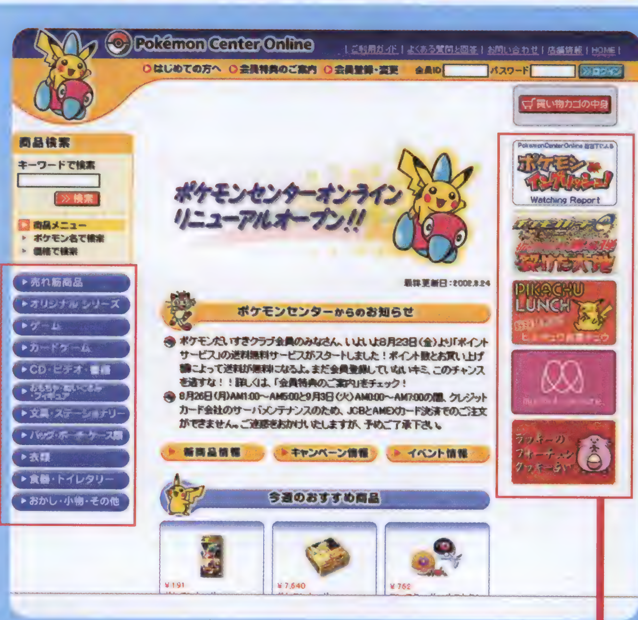
NO.00004



夏のポケモンイベント関係も一段落したということで、今回は趣向を変えてネット関係を攻めていきます。ポケモンにまつわるHPは、これから「ポケモン堂」でも紹介していくぞ！

トピックス ポケモンセンターオンラインがリニューアルオープン中

東京と大阪の「ポケモンセンター」でしか購入できないオリジナル商品をネット通販で購入できる「ポケモンセンターオンライン」がこの夏、ホームページの内容を大幅にリニューアル。買いたい商品がより検索しやすくなり、イベント関係のニュースもチェックできるのだ。



ポイント ●3種類の方法でグッズを検索できる

各グッズの検索はジャンルごとに整理された「商品メニュー」、「ポケモン名で検索」「価格で検索」の3種類の中から、目的に合わせた検索が可能になっている。



←検索後はグッズは一覧表で表示される

買いたいグッズが決まったら「買い物カゴ」へ

購入方法はいたって簡単。検索してグッズを選び、「買い物カゴへ」をクリックすればOK。あとは買い物カゴの中身を確認して、「注文の手続き」に従っていけば注文完了だ。小さい子はご両親と一緒にね。

検索してグッズを探す

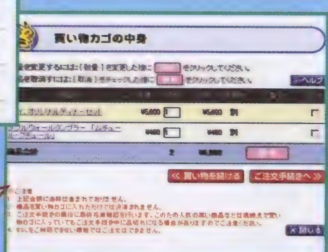
「商品メニュー」はジャンル別に細かく分類されているので初心者におすすめ。「ポケモン名で検索」はグッズに詳しい上級者向き、「価格で検索」はプレゼントで購入を考えている人に最適で、予算が決まっている時は、非常に便利な検索だ。





欲しいグッズを「買い物カゴ」へ

各グッズには「買い物カゴ」が用意され、買いたいものにはココをクリックする。



中身を確認して購入

カゴの中身で購入商品と、商品の合計を確認して、間違いがなければ注文手続きをし完了となる。

ポイント ●人気シリーズは単独のコーナーを用意

各コーナーには商品説明だけでなく、連載コーナーや占いなど、お楽しみ要素も満載！

ラッキーのフォーチュンクッキー占い





クッキーの中におみくじが入っている

←その日の運勢をラッキーが占ってくれるため、1日1回しかできないのだ

会員になると送料が無料になるサービスを開始

8月23日より、会員サービス「ポケモンだいすきクラブ」にて、購入額に応じたポイントによって送料が無料になるサービスが開始された。詳しくは下記のアドレスの「会員特典のご案内」まで。

ポケモンセンターオンライン
http://www.pokemoncenter-online.com

トピックス 「ポケモンひろば」サービス拡大

ユーザーがアクセスする地域によって、ダウンロードできるポケモン画像が変化する「ポケモンひろば」が、J-SKYとEZwebでも楽しめるようになったぞ。



←iモード以外のユーザーには朗報。ちなみに会社からアクセスしてみたら「ピカチュウ」がゲットできました



iモード	メニューリスト→待受画像/iアプリ待受→アニメーション/マンガ→ポケモンひろば
J-SKY	J-スカイメイン→キャラクター・画像→キャラクター→ポケモンひろば
EZweb	EZインターネット→画像キャラクター→キャラクター→ポケモンひろば

ビデオ DVD 金銀編第1巻リリース開始

「ポケットモンスター」のレンタルビデオシリーズをリニューアルし、「ポケットモンスター2002金銀編」としてリリース開始。第1巻は3本のお話が収録され、今後も続々リリース予定。レンタルビデオ店でチェックだ！



↑テレビで見た人も、見なかった人もあの興奮をもう1度。現在絶賛レンタル中だ

ドーナツ型シールプレゼント

レンタルすると先着でもらえる特製シールを5名様にプレゼント。P180下のあて先まで住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーへの意見、感想などを書いて送ってね！。



もちろん非売品

←締切は10月5日消印有効。発表は発送をもって変えさせていただきます

ぞくぞくリリース予定

新連載 ポケモンリンク あのイマクニ？のオフィシャルHP発見

今回から始まったポケモン系HP紹介、題して「ポケモンリンク」。第1回目はポケモンカードでおなじみ、イマクニ？の公式(？)HP。目標のアクセス数に達すると、そこに書いてある「やくそく」を果たしてくれるぞ。



←粋なイラストが満載



←ムービーなんかもあり

アドレス＊ http://www.imakuni.com/

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

高級感あふれる「革小物」シリーズ登場

これまでのシリーズとは趣が違う、牛革製の小物シリーズが登場した。シンプルな外見は高級感が漂い、大人のポケモンファンでもサラリと使用できるところがうれしい。カラーは黒と赤の2種類。お父さんやお母さんへのプレゼントにもピッタリか？

二つ折り札入れ　**ドル入れ**



←↓表面にピカチュウ、裏面にポケモンセンターのロゴが押印されているコインケース。開け口が広いのでとても使いやすい。価格は各色ともに3500円

↑札入れが2つ、カード入れが4つ、小銭入れとポケットがついている。価格は8300円

入れ物もグッドな新作キャンディ2種類登場

おみやげに人気のキャンディ缶に新シリーズが登場。今回はそれぞれ味の違う3種類の缶が発売される。またこれとは別に、カラカラの持っているホネをイメージした変わり種のキャンディも登場。

ある日のピカチュウ

おなじみのキャンディ缶に「ある日のピカチュウ」シリーズも仲間入り。味は3種類を用意。







↑シリーズ3缶揃えるととてもかわいらしい。各缶13粒入りで価格はそれぞれ300円

カラカラのホネこんぼう

骨形のケースに入ったソフトミルクキャンディ。キャンディを食べ終わった後の入れ物は、筒状で長いのでペンケースなどにするといかが？　なんだか強くなりそうな不思議なキャンディだ。



↑キャンディが14粒入って価格は580円



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.4. カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

ブレインスポーツ大好きコーナー
とことんカタンね! Catan

ワールドチャンピオンシップ日本大会開催

8月25日、新宿区歌舞伎町のクラブハイツにて、日本初のCatan公式大会「ワールドチャンピオンシップ」が開催された。優勝者の2名は、ドイツで開催される世界大会に招待されるとあって、500人ものカタンファンが大混戦! 優勝を手にしたのは…?





↑カタンギャルならぬカタンフラウ。フラウはドイツ語で娘さん



←会場には特別ゲストとして、タレントの本多彩子さんらが駆けつけ、参加者と共にカタンを楽しんだ



↑本誌ケイ大佐は、シード選手として参加。ドイツを夢見たが、はかなくも運の女神に見放された。隣の卓ではゲームアナリストの平林さんが真剣な表情をしながらも楽しそうにプレイしていた。残念ながら平林さんも…



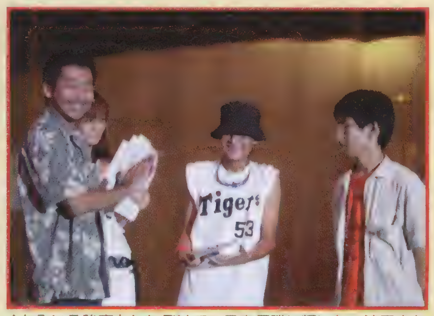
↑「天任家族」でおなじみ、マンガ家のはやのん先生も散って行きました



↑決勝戦の模様を実況する、カプコン第6開発部プロデューサーの中里さん。岡本さんとはよくカタンをプレイするそうです



↑大会は4人ずつのトーナメントで行われた。決勝に進出したのは8人。2卓に別れて優勝を争ったのだ

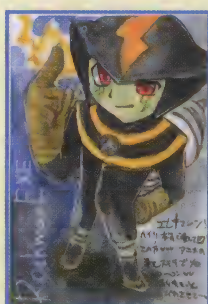


↑なみいる強豪をしりぞけて、見事優勝に輝いた、池田さん(20歳・左)と永井さん(14歳・右)。ドイツ行き獲得です

カプイラマニア



←「数あるカプコンのゲームの中で一番スキなのは『ロックマン』シリーズです」秋田県/柴田祐依子さん



←『ロックマン エグゼ』のエレキマン。彼のことが大好きなんだそうです 京都府/白鷺みかんさん

➡かっこいいミラ・ジョヴォヴィッチのイラスト。イラスト右上のゲームキューブオンリーマークが、またまたかっこいい! ?県/LOCさん



お便りのあて先 カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

CAP NEW かぷにゅー カプコンなんでもニュース

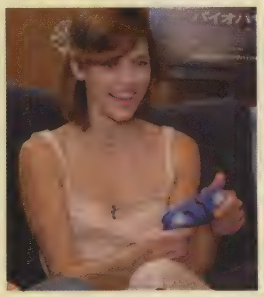
映画『バイオハザード』主演のミラ・ジョヴォヴィッチ来日！『bio 0』をプレイ！

8月31日から公開されたばかりの映画『バイオハザード』主演女優、ミラ・ジョヴォヴィッチさんが、ゲームキューブの『biohazard 0』に初挑戦！ 彼女は『バイオ』シリーズの大ファンで、映画の主演も自分から買ってでたんだとか。


←ポール・アンダーソン監督と一緒に楽しそうにプレイするミラ。兄弟と一緒にプレイしていたんだとか


↑ミラの手にしっかりと握りしめられたゲームキューブのコントローラ





←ミラもりっぱなキューブユーザー!?

→監督のポールのプレイを真剣な表情で見つめるミラ。「私の弟は上手なんだけどな…」


↑ポール監督の腕前にミラもうっとり!? 実はポール監督も『バイオ』フリークか?

全国松竹系にて
絶賛公開中!!

e-カプコマニア

ソフトやグッズ、CDもオンラインでGET! カプコンオフィシャル通販サイト e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]の商品を紹介!



ナビゲーター　e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回ご紹介するのは「ストリートファイター」グッズ！これからどんどん寒い季節になるよね。外にも出たくない！って時に、このパーカー達。これ一着あったら重宝するよ～！「CAPCOM VS. SNK 2 EO」に登場するキャラクターをデザインしたパーカーなのだ。

カプコン格闘キャラのパーカー

商品名：ストリートファイターパーカー各種（サイズフリー）
価格：6800円（税別）

↑↓春麗（黒）




↑ベガ（黒）


→ロレント（グレイ）

ケータイ マニアックス

携帯電話でカプコンのゲームが楽しめる!! 今回はJAVAを使った最新のケータイゲーム中からピックアップして紹介!

i-モードで遊べる「i-アプリ」ゲーム

JAVA技術でスムーズな動きのゲームが携帯で楽しめる。今回紹介している『ガンスモーク』は、i-モードの次世代機種、504シリーズ用の最新作!

ガンスモーク



←85年にアーケードで人気を博した縦シューティング。西部の街を荒らす無法者相手に戦うのだ

バイオハザード アサルト ザ ナイトメア


←前号でも紹介したゲームだけど、こちらは504専用なので、従来よりもパワーアップしているぞ

スーパーパズルファイターII X


←おなじみのサイキョー対戦格闘パズルが登場！最後まで勝ち抜いてレアな待受け画面をゲットしよう

1943



←アーケードで旋風を巻き起こしたゲーム。メガクラッシュ等のアクションやデモ画面を忠実に再現！

アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1⇨ミニゲーム⇨カプコンパーティ
料金：月額300円（別途パケット通信料金がかかります。）※ここで紹介したゲームはdocomoの504シリーズ専用ですが、カプコンパーティにはそれ以外のゲームもたくさんあります。

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂(たま)（仮称）



毎回対戦しているだけあって、編集部の『モンキー2』の腕前は高レベル(だと思う)。TGSで編集部対抗戦があったら、優勝も狙えるのになぁ…とか言ってみたりして。

SPECIAL THANKS

SEGA®

No.1 キカク セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

毎号セガのお宝グッズをがっぽり頂くもくろみだったこの企画、毎号各スタジオのお願いを聞いてまわるコーナーになっているような……。このままでは非常にマズい!! そこで今回編集部では技巧派の助っ人「本ちゃん」を投入!! カタン大会のドイツ旅行につられたケイ大佐をおいて一路羽田へ。

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。



助っ人 本ちゃん投入!!

これまでの対戦成績

第1戦 SEGA-AM2	モンキーレース2	2、3位で	負け
第2戦 スマイルビット	モンキーファイト2	3本先取され	負け
第3戦 ヒットメーカー	モンキーフットサル	1勝2敗で	負け

今回のお題となるパーティゲームは……

モンキーボウリング2

よりスリリングな追加要素が満載

おサルによってボールの特性が違う本格ボウリング。前作からのいちばんの変更点は、レーンが動いたり、曲がったりして、ボールに思いもよらぬ変化を与える「スペシャルモード」。今回の対戦では、この魔のモードで勝負!!



↑ほかのパーティーゲームと違い、じわじわとくる緊張感がたまらない

ポイント キャラによってボール特性が違う



方向決定 左右に動くバーをタイミングよく止めて方向を決める。おサルによって難易度が異なる

スピン 左右に回転を追加。おサルにより加減有

パワー 投げるときの強さ。ゴンゴンがいちばん強く、ベイビーが弱い

ポイント スペシャルモードはコースに仕掛けが…

今回のお相手はセガのプロダクトマネジメント部

今回はセガの通称「プロマネ」部のお2人との対戦。プロマネの2人は万能キャラのアイアイ。ニンドリ本ちゃんは変則スピンのミーミー、高島は手堅くベイビーを選択。中盤まで4者がスペアを連発、レベルの高い試合展開に。しかしこのモードの怖さは7フレームから。森田さんが連続ガーターを出して脱落し、助っ人本ちゃんが僅差でリード。そのまま初勝利……と思いきや、森田さんが10フレームでまさかの逆転!!

プロダクトマネジメント部

高橋淳一郎さん　森田信尚さん





↑それぞれ「シャイニング・ソウル」「セガサッカースラム」など多くのプロデュースを担当

余裕の笑み!? 高島慢心…



←助っ人本ちゃんの腕前に余裕に高島。しかしこの余裕も最後の一瞬でもろくも崩れ去った



↑レーン幅が伸び縮みし運任せの要素が強い最終10フレーム。勝利の女神が気まぐれを

最終スコア発表

セガチーム	高橋さん	アイアイ	101
	森田さん	アイアイ	106
ニンドリチーム	本ちゃん	ミーミー	97
	高島	ベイビー	98



最終フレームで逆転!!

開発スタジオ
現場インタビュー
番外編

プロダクトマネジメント部

対戦の興奮冷めやらぬプロマネのお2人に、敗戦のショックを隠せぬ編集部がインタビュー。


➡ニンドリ夢の初勝利まであと一歩だったんですが…

——「プロマネ」はおもにどういったお仕事をされる部署なんですか？

高橋さん（以下高橋） 基本的にはマーケティングがメインです。直接表に出ることは少ないんですが、製品ができるまでの進捗管理をして、各開発スタジオをサポートしています。各部署からの意見をまとめてそれを製品に反映したり、ソフトの売り方など全体的な舵取りを行います。

そのほか『セガサッカースラム』や『グランドヒート』などのような海外タイトルのローカライズを行ったり、最近では『シャイニング・ソウル』のように、開発スタジオとは別ラインのタイトルを手がけることもあります。

——何人くらいの部署なんですか？

高橋 全員で7人です。内部で開発しているわけではなくて、それぞれが各スタジオを担当する、といった具合ですね。

——『セガ サッカースラム』は独特のインパクトがありますね

森田さん（以下森田） ひとことで言ってしまうと、どれだけ理性を伏せてできるかという「おバカ」を追求していますから（笑）。

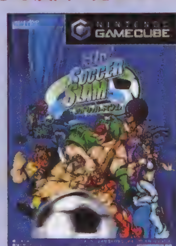
清野さん（以下清野） 現場でも異常に盛り上がってて、ゲームでひさびさに笑った、という声もありました。

森田 もともとはセガ・オブ・アメリカが制作したもので、子供向けのアメコミテイストのゲームなんです。日本で発売するにあたって、我々でかなり自由にコントロールできたので、パッケージから何から、かなり手を加えました。さまぁず風の突っ込みを入れてみたり。

清野 ちょうど「少林サッカー」がブレイクしたので、そのノリが(笑)。

——森田さんオススメの『セガサッカースラム』のみどころは？

森田 キラーシュートっていうのがあるんです。映画のスローモーションのような演出で見せるという。キャラは、くだらないキャラがいっぱいでてきますよ（笑）。あと、英語を日本語に直すときに、我々でものすごい意訳をしたので、英語がわかる人が見れば、字幕と原文のあまりの違いがわかっておもしろいかもしれません。たとえばモードならEASY、HARDを、素人、超人という具合に。「超人サッカー」というコピーもこちらでつけたものなんです。



⬅『セガサッカースラム』のパッケージ。タイトルロゴの下にカタカナ表記がつき子供に配慮している


⬆『グランドヒート』の原題は『BURN OUT』だったのだ

——海外のものをローカライズするにあたってのポイントは？

高橋 ひとつは難易度設定などで幅を持たせるということ。向こうのタイトルは難易度が高いものが多いですから、かなり手を加えることが多いですね。

あとはタイトル。日本で明らかにダメ、というのがあるので。たとえば昔、原題が「TOY COMANDER」というタイトルがあったんですが、中身を見たら子供向けだったので、日本では「突撃!!てけてけトイレンジャー」（笑）にしたりとか。

——E3でGBAの『スーパーモンキーボール2』や『スペースチャンネル5』があったようですが、今後国内で出る可能性は……？

高橋 『モンキー〜』はよくできていましたね。中身を見て、日本の市場にあうかどうかを吟味して、検討したいですね。

これまでのおもなタイトル

シャイニング・ソウル

GBAとなったセガの人気RPGシリーズ最新作。4人同時プレイができるのが大きな特徴。


⬆キャラを育てる楽しさも加わった

セガスポーツシリーズ

海外では絶大な人気を誇るスポーツシリーズ。リアルなグラフィックと実際のデータが特徴。


⬆これはDC版『NBA2K1』

『セガサッカースラム』で編集部にリクエスト・・・!?

みごと勝利をおさめ、会心の笑みを見せるプロマネのお2人。「今回がいちばんドキドキしましたよ……」とは清野さん。そしてプロマネからは、「GCの『セガサッカースラム』を使って、ぜひニンドリ杯を開催してほしい!!」という、予想もしなかった意外なリクエストが!!（以下次号続く……のか!?）


⬆一瞬サッカーには見えない『サッカースラム』

キカク No.2 セガへの疑問やお願い、意見など

セガホットライン

緊急直撃!! ゲームショウの見どころは？

TGSの準備で大忙がしのセガの清野さんに今回のみどころを聞きました。

——キューブのタイトルもかなり遊べるようですね。

清野 ゲームキューブでは4タイトルがプレイアブルで出展予定です。『エターナルアルカディア レジェンド』は今回初めてですね。GBAは『ソニックアドバンス2』が遊べますよ。

——遊ぶともらえるノベルティグッズのようなものがあるとか？

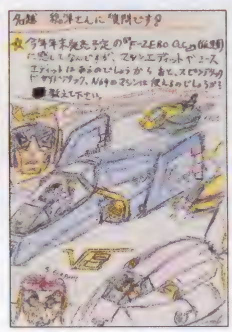
清野 『エターナル〜』は特製うちわを、『SMB2』はアイアイミニタオルをプレゼントする予定です。


答えてくれたのは
セガ商品広報
清野朝実さん

——ステージの予定は？

清野 まだ細かいところは決まってないんですが、ソニックチームのステージは決定しています。今回はブース全体が「スタジアム」をテーマに構成されていますので、そのあたりも見てほしいですね。

さらなる詳細は次号にて!!


⬅大阪府／GCA-Xさん（13歳）からはF-ZEROのイラスト入りお便りが


⬅出来立てほやほやのアイアイミニタオルの写真をゲット。暑い会場で便利

マリオ親衛隊



月2回刊になってから、イラストの〆切がキツすぎる！ と、多数の方からご意見をいただきました。すんません。ホントにキツイですよね。でも、ごめんなさいなんです！ 印刷の〆切から逆算して、ギリギリの日程なんです！ ひと月先の〆切をチェックして、それに向けて投稿の準備をしてくださいませ！

イラスト：記村 隆鶴

イラストの特大殿堂



山梨県／如月 恵さん

◆母性あふれるサリアとまだ子供っぽいリンク。そんなミスマッチさが好きなんだそうです



準揚 埼玉県／茉莉花さん

◆「マリサン」で一番うれしかったのはヨッシーとの再会！ ピンナパークの「かれヒマワリをすくえ！」を思い出して描いてみました」



準揚 奈良県／彩世理さん

◆「どうぶつの森」で村に流れている川。こんな風に中に入って遊んでみたいよね。暑い時期は気持ちよさそう



大傑 栃木県／夢之助さん

◆タイトルは「美味しいバカンス」。ロブスターがものすごく美味しそうですね。ちょっと照れくさそうなマリオもかわいいです



準揚 東京都／hushさん

◆「クロノアG2」のクリア記念イラストだそうです。緑色が不思議な世界観を演出していて幻想的です



東京都／創世さん

◆マイキャラはフォーマーに決めたとか。オンライン上のどこかで会えるかもね。そんときはよろしく！



少傑 千葉県／犬飼鈴助さん

◆リクエストにお応えして「エグゼ」イラ。初めての男キャラのみの絵だとか。そう言われてみれば、色っぽいお姉さんが多いもんね



神奈川県／茂龍ゆきこさん

◆北海道旅行で自然に感激したせいか、イラストも緑な感じです。広くて爽やかで、いいところだよね



大賞 大阪府／どせいようたさん

◆『タクティクスオウガ』のカノープスを得意の切り絵で制作してくれました。羽の切り抜きなんて見事です！



◆これまでは使ったことが無かったというマーカーで描いてくれた作品。才能がある人は、どんな道具もすぐに使いこなせますね
？県／LOCさん


◆このためにキューブを買おうかなと思っているほど好きだという「ゾイド」。昔のブームの時に弟が持ってたなぁ
埼玉県／駄菓子さん



◆72号でリクエストされた「カプエス2」のロックとユリのツーショット。背景は2人の必殺技をイメージしたとか
広島県／鰰さん


◆「オウガ」シリーズに登場する、魔女のデネブ。いろんな作品に顔をだしているだけあって、人気も高いよね
三重県／SEALさん


◆ひそかに期待しているという「ギフトピア」。いったいどんなゲームなんでしょうか。気になります！
山形県／FALCONさん


◆「FE封印」の美形兄妹、クラリーネとクレイン兄さん。「美形」ってことで背景にはシクラメンなんかが描かれています
埼玉県／Dr.Ryoさん


◆「FE封印」のお気に入りの女の子、シャニーを描いてくれました。大空を駆けるペガサスナイトです
福岡県／重紙あーすさん



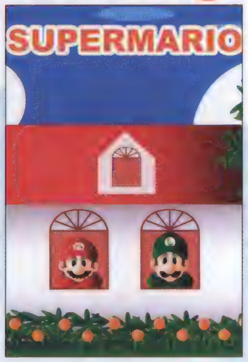
◆最近はすっかりセガキャラクターのイラストも増えました。昔はライバルだったなんて、信じられないですね
神奈川県／しゃぼてんさん

将軍セレクション


◆ゆだっちゃってます。もうすっかり秋…な感じもするけれど、まだまだ残暑は厳しいです
栃木県／あちひろさん



◆「ゼル伝GC」のリンクを、苦手だというアニメ塗りで描いてくれました。もあもあっとした陰がいいんだよね
山形県／白雪ここあさん



◆「ゼルダ」も大好きですが、本命はやっぱり「マリオ」なのかも…と実感しました。「マリサン」万歳だね
千葉県／小森あんずさん



◆冒険の写真を、おかあさんと一緒にみている「マザー2」のネス。「マザー」も一緒にGBAで復活してほしいよね
静岡県／霜月祥さん

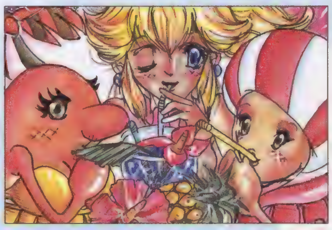


◆早くやりたくて手がウズウズしてるとか
山形県／勘苦郎さん


◆とあるコトがあって、淡い色のやさしいイラストを描いてくれました。祈り…です
神奈川県／中谷流水さん

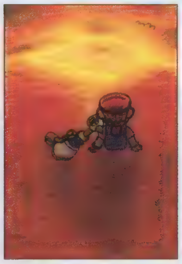

◆モノクロ調で構図もカッコイイです。右に配置されたマスクがとってもいいですね
埼玉県／カズノさん

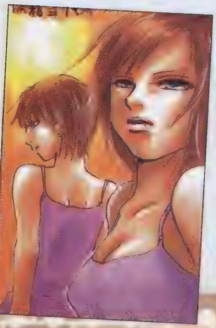

◆いつもは見ているほうが多いというゲームも「森」は別だよね。現在「住人学生か計画」が進行中なんだとか
東京都／コザクラさん


◆「マリサン」のトロピカルガールズ。常夏だね
鹿児島県／瑞崎椎風さん


◆いち早く「ルビー・サファイア」を体験！画面の綺麗さとバトルの戦略に驚きだって
和歌山県／真咲ねむさん


◆幻のポケモン「セレビィ」。セレビィ持ってないんだなぁ…
東京都／松崎シロさん


◆夕陽を眺めながらのんびりとしているマリオ。お疲れさま、ってかんじだね
大阪府／ボーキサイト・デクリンク＠さん


◆なんだかとっても色っぽい感じの「バイオ」シリーズ、ジルとレベッカ
石川県／天然裕子さん

マリオ親衛隊

4コマの長屋



中学 岐阜県／かよこさん

◆「焼いて食べたら美味しそうです…」だって。いやいやいやいや！ダメだってば。食べちゃダメ！でもちょっと食べたいかも



埼玉県／紅陽炎さん

◆水族館にシーマンがいたらいいのに。あと、海岸でスタフィーを捕まえたりとか。いやいや、スタフィーは水族じゃないね



埼玉県／くらげまりさん

◆そうだよねぇ。マリオばっかり彼女とバカンス！うらやましい限りです。バカンス…か。いい響きですコト…



大阪府／ちょも丸さん

◆いい部屋じゃん！オレの家なんて、湯船に向かって小便小僧か…。ま、どうせ湯船に浸かれないし。「森フェスタ」にも投稿してね



東京都／松任谷ヒカルさん

◆ちょっと面白いかも。みんなも試してみましょう。なんかヘンです



新潟県／シルビアンさん

◆赤い帽子にヒゲ。っていうか、小太りでヒゲの人を見ただけでも心の中でマリオと名付けちゃいます



◆なんかしらんが村長さんがモテモテです。MMK（モテてモテて困っちゃうの略）です

山梨県／ふぇいくさん



神奈川県／緋城焔さん

◆確かにリニューアル前に比べて、ひと月に掲載される確率は倍です。でも投稿も倍増中…



大阪府／ARAIさん

◆リセット防止協会が、キャンペーン用に打ち上げた花火だったとかね



大阪府／ケエルさん

◆なんじゃそりゃー！なにがうれしいんじゃ、なにが！他人の子にワケのわからんことを吹き込むなぁ！



静岡県／ラム若さん

◆そこまでしてスタフィーに近づかなくても。ちゅーか、器用だねぇ

マリオ親衛隊

イラスト高層雑居ビル



↑「FE封印」のベルンの竜騎士、ツァイス。甲冑が暑そうだとか。実は通気性が…
千葉県／高坂裕子さん



←アミーゴは100人できたのに、対戦はまだ3回ぐらいだとか
愛知県／めっきーさん



←ヒロインのようでヒロインじゃないキャラを描いてくれました。でも男性も混じってます
岐阜県／すぎやんさん



←質問への解答、複数人の投稿をひとつの封筒に入れてもOKです。彼氏と一緒に送ってね
福岡県／笹さん



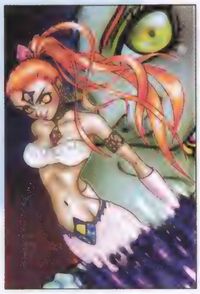
←どこかで冒険を続けているリンクに、遠くから想いをよせるサリア。そんな感じだね
埼玉県／磐城沙織さん



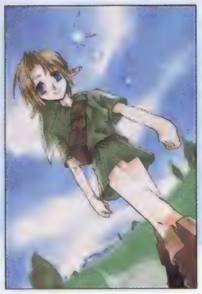
←久しぶりに描いてくれたという「ムジュラ」のイラスト。もう2年経つかぁ
福島県／藤野カンナさん



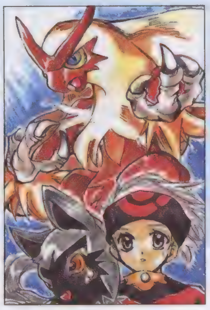
←「FFT」の白魔法使い。友だちが入院中なので、癒し系のイラストを描いてくれました
愛知県／蒼月ひかるさん



←ナボールさん。初めて描いたということで、アクセサリーがよく分からずに苦労したとか
神奈川県／雫さん



←のんびりとお出かけって感じかな。緊張した表情じゃないリンクもいいよね
埼玉県／愛里のあさん



←迫力のイラスト。描く人によって、いろいろとポケモンにも個性の違いが出て面白いよね
千葉県／風神さん



←「背景がチキンラーメンみたいです」だって。はははは、確かに！
埼玉県／まるきのこさん



←全く新しい画材に挑戦、ってことでパイロットのハイテックで描いたそう
東京都／おかりなさん



←「ロイを大きく描きましたが、一番好きなのはリンクです」だって
高知県／睦月かやさん



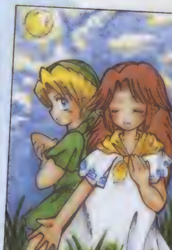
←「ニンドリ」を買い始めて1年が経ったとか。1周年記念になったね
神奈川県／浅川日莎さん



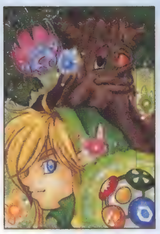
←仲の良い姉妹のように描いてくれた「エグゼ」のメイルとロール
大阪府／由恵さん



←「マリサン」のことを「まっさん」と略しているとか。いろいろです
東京都／きさらぎ浅葱さん



←風の涼しい月夜をイメージして描いてくれました。秋の夜っていいよね
大阪府／渕崎亜月さん



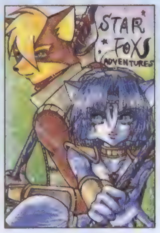
←「デクの樹もいいけどマカの樹も好き」なんだそうです
広島県／天夜かしきさん



←ボケとツッコミみたいな名コンビ、「FE封印」のサウルとドロシー
愛知県／HALさん



←ちょっと子供っぽさを持ったロイだよね。花の影響もある？
大阪府／はるさめまななさん



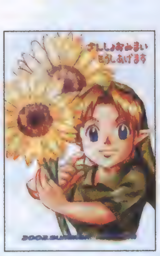
←もうじき発売になる「スタフォAD V」。かなりのボリュームがあるぞ
岩手県／くりきんとんさん



←「ルビー・サファイア」の女の子主人公。いやぁ、ワクワクするね
埼玉県／相澤ともねさん



←入道雲が夏を感じさせるイラストです。熱斗君が元気そうでいいです
茨城県／oct.さん



←セル画で投稿したいって？ 色がキレイに出るかなぁ。でもOKですよ
愛知県／水無月弥生改めはねちさん



←大会では初戦で敗退しちゃったそうだけど、今まで以上に楽しかったとか
滋賀県／緋鷹 要さん



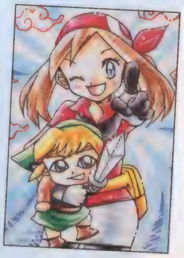
←「ルビー、サファイアときたら、次はエメラルドか？」だって。なるほど
香川県／ぽなーか咲川さん



←大阪の「エグゼ」イベントで熱斗のコスプレをしたんだそうです
京都府／白鷺みかんさん



←シメキリ…キツイですか…。すんません、でも延ばせないです…
岩手県／草野りっくさん



←「ルビー・サファイア」と「ゼル伝GC」が一番気になるソフトだって
和歌山県／小坂まり子さん



←ロックマンがブルースのヘルメットを取ろうとしているところだとか
京都府／ボタンさん



←「ルビー・サファイア」の男の子主人公とソーナノ。かわいいよね
茨城県／葉月みかさん



←「バイオ0」のレベッカって、ちょっと浜崎あゆみに似てるよね
北海道／さがら飛流さん



←セガの「エターナルアルカディア」。今年中に遊べるといいよね
静岡県／ゼフィルスさん



←プレイしたことはないながら、シリーズで一番好きだというレベッカ
大阪府／神堂 雅さん

今月のお題「スターフォックス」



京都府／蒼鷹 隼さん

「スターフォックス64」より。フォックスとファルコが中心だけど、ジェームスもこっそりと…



熊本県／みらいさん

「スタフォ」のお題を見たときから、ガンバって描いたとか。中植先生のオリジナルキャラもいるね



岡山県／あさひさん

誰だ!? っと思ったら、擬人化したんですね。アンドルフとペパー将軍の擬人化は初めてかも（笑）



ちょっとアメコミ風でリアル調なスターフォックス。迫力のあるイラストだよね
千葉県／BOX・マクラウドさん

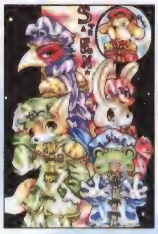


「スタフォ64」はいまでもプレイしているそうです。あれは名作だよね、ホントに
千葉県／水無月猫音さん

マリオ親衛隊



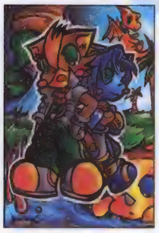
スーファミ版「スタフォ」のLv3のボスとフォックスを描いてくれました
東京都／日下部さん



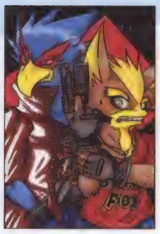
地元の「スマブラ」大会で、ファルコの人気が高くてうれしかったとか
北海道／煌宮祇希さん



フォックスとペッピーが拳さん、ファルコとスリッピーが葵さん作です
北海道／拳 隆美さん&葵 こまちさん



月刊任天堂の店頭デモのムービーを見て、期待がさらに高まったとか
東京都／こりんさん



ちょっとツッパった感じのファルコとフォックス。少々ガラが悪い…
千葉県／畑さん



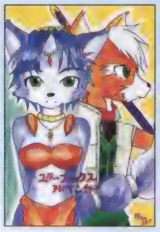
ゆっくりと休憩中のフォックスとファルコ。何を話してるんだろうね
大阪府／楓馨葵侑さん



スーファミ版からGC版までのいろんなフォックスを描いてくれました
千葉県／いがいがさん



謎の多い存在のクリスタル。その正体もいろいろ分かりそうだね
埼玉県／蒼羽ゆりさん



「スタフォADV」で、この2人がどんな関係になるのかが気になるとか
神奈川県／明日羅さん



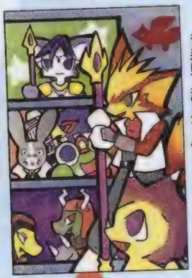
「マリオ」の次は「フォックス」で。ファルコも影から応援してる？
愛知県／マリオ子さん



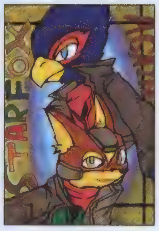
〆切に間に合うか不安だったみたいだけど、ちゃんと間に合ってますよ
愛知県／きつねこさん



2代目フォックスよりも、初代のジェームスのほうが好きなんだそうです
東京都／朱坂基郎さん



大好きなフォックスのために頑張るぞーと思ったら、スランプだとか
青森県／夢月さん



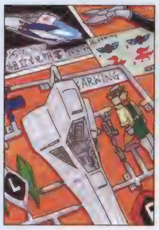
「スマブラDX」を除けば、フォックスに会うのは久しぶりだね
兵庫県／ソーナンスみやさん



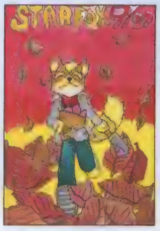
「祝!! 撮影終了打ち上げパーティ」というタイトル。みんな酔ってる…
福島県／ZERO→さん



この親子が本当に好きなんだって。このお題はうれしかったそうです
島根県／風見鶏さん



いいなぁコレ。すっごく欲しいんですけど！ ぜひ発売してほしいです
神奈川県／無人レモンさん



秋な感じのフォックス。焼きイモを抱えてなんだかうれしそうですね
静岡県／源 まあこさん

合作のココロ



メンバーそれぞれが期待しているゲームを描いてくれました（合作準隊員）
ユニット名：大和なでしこ'S

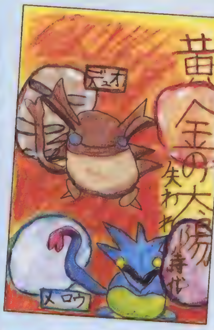


みんなで集まったときに、それぞれが気に入った「FE」のキャラを描いたとか（合作正隊員）
ユニット名：しなーひみΩ

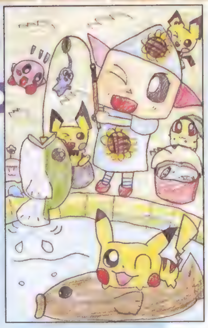


ボスキャラ大集合ってことで、歴代カービィのボスキャラを描いてくれました（合作正隊員）
ユニット名：メタナイツお絵描騎士団

イラスト10歳未満



◆『黄金の太陽』にはまっているそうです。デュオとメロウは捕まえることができたそうです
埼玉県／FOXさん（8）



◆『森』の釣りって楽しいよね。ピカチュウにピチュー、カービィにどせいさんもいるぞ
福岡県／嶋崎 優さん（9）



◆パソコンで描いたというクッパ。お姉さんの影響で、CGに挑戦!?
京都府／たくとさん（7）



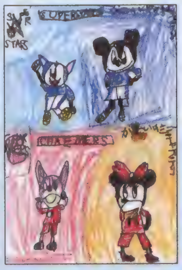
◆大好きだというピーチ姫とキノピオ、「マリサン」のシャインを描いてくれました
埼玉県／あかむぼんさん（4）



◆スターを持ったマリオとコインを持ったルイージ。虹がキレイだよね
兵庫県／近藤厚志さん（8）



◆『カスタムロボGX』のレイスカイヤー。いろいろとカスタムできるのが楽しいよね
兵庫県／宮川夏喜さん（7）



◆サッカーが好きなので描いてくれたという『ディズニースポーツ：サッカー』
宮城県／寺島省吾さん（7）



◆自分の村をイメージして描いてくれたのかな。どんなお部屋に住んでるんだろうね
長野県／森＋さん（8）

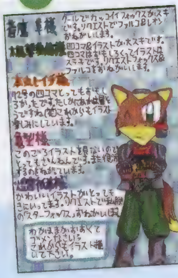
イラストファンレター



◆独特の世界を持ってるもんね
京都府／しょぼたまさん



◆シリアス系をリクエストだとか。シリアスで色っぽいのとか得意そうだよね
埼玉県／あずま庵さん



◆いろいろと細かいリクエストも書いてあります。みんな描けるのかなぁ
広島県／はやぶささん



◆みんなのイラストを見て、受験への活力にしているそうです
神奈川県／青瀬凪佐さん

キレてるかたたち



◆うつわ気が抜けた。チョー抜けた。妹が描いたイタズラ書きを、兄がハガキに貼り付けて送ったらしい…
千葉県／緑山田さん



◆なんて偉大なんでしょう！ 最近滅多に見なくなってしまった、非常に美しい頭脳です。ぱっちりおメメもかわいいね
愛知県／中村友香さん



◆「いよっ、ピカチュウ、千両役者！」。和風に目覚めて歌舞伎役者になりました。目標は和泉流を乗っ取ることなのだ
熊本県／チンタラ男さん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。また、郵便料金にご注意ください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.77は9月21日必着
Vol.78は10月5日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

●77号のお題は『笑』。78号のお題は『バトルシーン』。

階級特進者

将軍候補	埼玉県／茉莉花さん
准将	奈良県／彩世理さん
	東京都／hushさん
准将候補	栃木県／夢之助さん
大佐	埼玉県／磐城沙織さん
中佐候補	山形県／FALCONさん
少佐	千葉県／犬飼鈴助さん
少佐候補	愛知県／めっきーさん
大尉	和歌山県／真咲ねむさん
	東京都／きさらぎ浅葱さん
	千葉県／いがいがさん
	京都府／白鷺みかんさん
大尉候補	福岡県／重紙あーすさん
	岐阜県／かよこさん
	岐阜県／すぎやんさん
中尉	大阪府／どせいようたさん
	大阪府／はるさめまなななさん
中尉候補	三重県／SEALさん
少尉	埼玉県／Dr.Ryoさん
	愛知県／蒼月ひかるさん
士官候補生	
	神奈川県／中谷流水さん
	千葉県／高坂裕子さん
	岩手県／草野りっくさん
	岡山県／あさひさん
	東京都／こりんさん
士官学校卒業	
	鹿児島県／瑞綺椎風さん
卒業検定中	
	香川県／ぼなーか咲川さん
士官学校卒業検定開始	
	大阪府／ちょも丸さん
	神奈川県／雫さん
士官学校4年	
	愛知県／HALさん
士官学校3年	
	福島県／藤野カンナさん
士官学校1年	
	神奈川県／茂龍ゆきこさん
特務曹長	愛知県／マリオ子さん
	滋賀県／緋鷹 要さん
特務曹長候補	
	山梨県／如月 恵さん
	和歌山県／小坂まり子さん
曹長	東京都／おかりなさん
	埼玉県／まるきのこさん
曹長候補	千葉県／小森あんずさん
軍曹	岩手県／くりきんとんさん
	茨城県／葉月みかさん
軍曹候補	京都府／蒼鷹 隼さん
伍長	静岡県／霜月 祥さん
	神奈川県／浅川日莎さん
伍長候補	熊本県／みらいさん
上等兵	神奈川県／しゃぼてんさん
	大阪府／ARAIさん
	静岡県／ラム若さん
	埼玉県／あずま庵さん
上等兵候補	
	東京都／創世さん
	山形県／白雪ここあさん
	埼玉県／くらげまりさん
	広島県／天夜かしきさん
	大阪府／渕崎亜月さん
	東京都／日下部さん
1等兵	石川県／天然裕子さん
	埼玉県／相澤ともねさん
	茨城県／oct.さん
1等兵候補	
	？県／LOCさん
	東京都／松任谷ヒカルさん
	山梨県／ふぇいくさん
	福岡県／笹さん
	愛知県／水無月弥生改めはねちさん
	大阪府／神堂 雅さん
	千葉県／水無月猫音さん
	大阪府／楓馨葵侑さん
	兵庫県／ソーナンスみやさん
	京都府／たくとさん
2等兵	広島県／榊さん
	埼玉県／カズノさん
	千葉県／畑さん
2等兵候補	
	埼玉県／駄菓子さん
	東京都／松崎シロさん
	新潟県／シルビアンさん
	神奈川県／緋城焔さん
	埼玉県／愛里のあさん
	高知県／睦月かやさん
	神奈川県／明日羅さん
	東京都／朱坂基郎さん
	青森県／夢月さん
	熊本県／チンタラ男さん
正隊員	山形県／勘苦郎さん
	静岡県／ゼフィルスさん
	京都府／ボタンさん
	北海道／煌宮祇希さん
	福島県／ZERO→さん
	福岡県／嶋崎 優さん
	埼玉県／FOXさん
準隊員入隊（初採用者全員）	

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

ドリテクの殿堂

ザ・リニューアル！　しようと思ったら、やりこみの投稿がナイ!!　っというわけで、今回はいつもどおりのドリテクです。

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GC　ビーチスパイカーズ

東京都／ゆっきーさん

大夢　隠しコスチューム＆パーツ出現！

コスチュームや、エディットパーツの増えるパスワードが見つかったぞ!!　まず、ワールドツアーを選んで、選手の名前にパスワードを入力してOKを押すと、パスワードが消えて再び名前入力ができるので、好きな名前を付ける。すると、水着や髪型、サングラスなどに新しいパーツが追加されるのだ。パスワードと追加される水着＆パーツについては、以下の表を参照してくれ!!

パスワード	出現コスチューム
ARAKATA	スペースチャンネル5風
JUSTICE	バーチャコップ風
DAYTONA	デイトナUSA風
OHTORII	セガロゴ入り
FVIPERS	ファイティングバイパーズ風
PHANTA2	ファンタシースター風



←セガのロゴ入りの水着。胸とおしりのところにあるぞ



←髪型パーツなども増えるので見逃さないように!!



←みんなになじみは薄いかも…バーチャコップ風水着だ



←ネームエントリーのところでパスワードを入力するのだ

GBA　モンスターゲート

千葉県／森崎満さん

大夢　特殊効果のあるシークレットワード

レアなマジックカードが手に入ったり、選択できる項目が増えるシークレットワードが判明だ！　オプションの「シークレットワード」を選択し、以下の表にあるワードを入力すると効果が現れる。ただし、シークレットワードは1回ずつしか効果が現れないぞ。

特殊現象発生

起こる現象	シークレットワード
フリーアタックに「アイランド城」出現	そういえばあいらんどがあったよね
フリーアタックに「PRIME城」出現	さいじょうきゅうのしろをきみに
メニュー画面に「スロット」が出現	ぎゃんぶらーたるものすろっとをまわせてあたりまえ

マジックカード入手

カード名	シークレットワード
セイントソード	そのしゅくふくされしつるぎはみとめしもののからだをいやす
フレイムロッド	そのつえはつよきせいしんをしゃくねつのほのおとかす
インビジブル	いだいなるころもはてきのめよりそのみをかくす
ホーリーライト	せいなるひかりはときとしてあしきやいばをしりぞける
ハリケーン	かぜのおうそのいかりはすべてをまきこみしりぞける
リフレクトシールド	ちからをおごるものそのたてによってみずからをほろぼす

GC 中夢

UFC2 TAPOUT final spec. 岩手県／坂本健一さん

隠しキャラ＆隠しエディットキャラ出現

チャンピオンモードをクリアした後に挑戦できる、レジェンドモードを勝ち抜いてゴールドベルトを獲得すると、クリアした階級ごとに隠し選手が追加されるのだ。

また、クリエイトファイターモードで、パーツを特定のものでそろえると、マイク・バイソンという隠しキャラクタになる。条件については下のカコミを参照。どこかで見たようなボクサーだ。



⬅隠しエディットキャラを出すためにはパーツをそろえる必要があるのだ



⬅すべてのパーツが集まると、自動的にキャラクタがバイソンに変更される

以下の条件でレジェンドモードをクリア	
ヘビー級クリア	ジョン・マッカーシー出現
ライトヘビー級	マリオ・ヤマサキ出現

隠しエディットキャラ出現

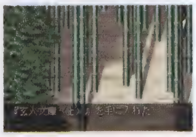
①「NEW FIGHTER」を選択。②名前を年齢を自由に入力。③「DISCIPLINE」は「BOXING」を選択。④「FACE」はカーソルのデフォルト位置から下10回入力した位置にあるバイソン顔の、右から2つ目を選択。⑤「BODY」は左から2つ目を選択。⑥「WEAR」はカーソルのデフォルト位置から下に3回入力した位置のトランクスから、右に3つ目のバイソン仕様を選択する。画面左のモーションの下に「SPECIAL」と表示されれば成功。マイク・バイソンが登場する。

GBA いねむり

勝負師伝説哲也～甦る伝説～ アテナ／公式情報

玄人文庫のありか公開

もっていると対局に有利な効果が得られる「玄人文庫」を入手できる場所が判明!! 中巻下巻は取るのを忘れがちなので注意!!



⬅分かりにくいところにあったり

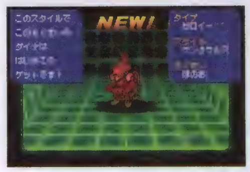
見つかる本	条件
上巻	神社の横にある竹やぶの奥を調べる
中巻	第6話で、神社のあるマップにいる老人が出すクイズに全問正解する
下巻	マップ移動が可能な時、高架下の右にあるツボを毎回調べる
総集編	シナリオ対局をクリアする

GBA いねむり

ガチャステ！ダイナデバイス レッド／ブルー スマイルソフト／公式情報

レアダイナの生まれるアドレスデータ

入力したアドレスデータから生まれるダイナが変化するダイナデバイスの、レアダイナが生まれるアドレスデータを公開！ アドレス画面で以下のデータを入力したら、センターにいってガチャステにかけよう。



⬆なかなか強いダイナが誕生する

入力する名前	入力する誕生日	生まれるダイナ
rnioo ↑＊？@＃	1938年2月8日	炎属性ケンタウルススタイル
aeris&→￥△♪	1756年12月21日	水属性ケンタウルススタイル

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ドリテクを発見したゲームのタイトル、②ドリテクの具体的な内容、③住所と名前、電話番号を性格に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特 夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大 夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中 夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪 夢…時 価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定！

あて先

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
Nintendoドリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ビーチスパイ大作戦
❷スパンコール水着を入手
ビーチバレーのボールに偽装されているマイクロチップをジョニーに渡すイベントが発生している途中、パラソル付近でスイカ割をしている男女にスパイドリルスパイクを25発連続で叩き込むと、スパンコール水着が手に入る。
❸〒102-0083
東京都○○区○○町1-1-1
人交瀬賀P.N.スパイ大作
電話00-0000-000

早くも大ピンチ!?新コーナー 大募集ドリームプレイ

ガーン。リニューアルしてから応募をかけている、当ドリームプレイのコーナーへの投稿が、いまだ1通のみ…このままでは、新コーナーが誕生しないままなくなってしまう!! ということでファイナル募集！ こんなアホなプレイ方法は自分しかやってないだろうなーという状況や、ゲーム本筋とはまったく違った遊び方、自分にしかできないミラクルなプレイなどを送ってくれ!! 応募方法は、画面を写真に取るか、シーンを丸ごとビデオで撮影してくれればOK。メールでの投稿もOK。だけど、投稿は返却できないからメモリーカードやソフトの投稿はNGだ!!。送り先はドリテクと同じでコーナー名を「ドリプレ」にして送ってね。これが最後の(!?)チャンスだ！ チャンスは最大限に生かせ!!

現在投稿総数

01

例1 タクティクスオウガ外伝
最強のフェアリータッグ

「フェアリーって空飛べますよね。しかもフェアリー姉妹をそろえれば必殺技も使えるので、非常に強いのでは…と思い立って、鍛えてみました。低レベルで合流し、勲章はマイナス効果のないものすべてゲット。ステータス上昇もがりがりとかけ、ドラゴンを撲殺できる妖精が完成!! …人間育てたほうが強かったと思いました」…必殺技が使えるじゃないか!!

はみテクの殿堂

締め切り直前、1通のドリプレへの投稿が！ えーっと「ドリームプレイをするやり方…」…うおおおん。やり方ではなく、やった結果を送ってクレ！

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!





斑鳩 IKARUGA

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	斑鳩 IKARUGA	ジャンル	シューティング
発売元	アタリ	プレイ人数	1～2人用
発売日	2003年1月	メモリーカード	ブロック数未定
価格	5800円		

白と黒の属性を使い分ける戦略シューティング！

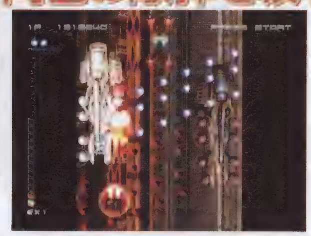
N64『罪と罰』も手掛けたトレジャー開発の、業務用からの移植作。その最大の特徴は、自機と敵機に白と黒の属性がある点。自機はボタン1つで属性をチェンジすることができ、同属性の敵弾を体当たりで吸収できるのだ。敵弾を吸収すると「力の解放ゲージ」が溜まり、強力な攻撃を繰り出すことが可能。同属性の敵機を倒すと大量の撃ち返し弾をばらまくため、これを吸収してゲージを効率よく溜めるなど、戦略的な戦いが楽しめる。

また、敵を倒すのに必要な弾数も属性によって変化。同じ属性の敵機を倒すには、異なる属性の敵機破壊に必要な分の2倍の弾を撃ちこまなくてはならない。属性の相性を瞬時に判断しつつ、戦っていくのだ。



↑敵機はすべて白か黒の属性を持っている。撃ってくる弾も、白と黒の2種類がある

同色の敵弾を吸収！



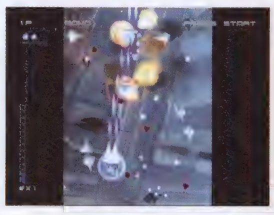
←自機が白なら白い敵弾、黒なら黒い敵弾を体当たりで吸収できる



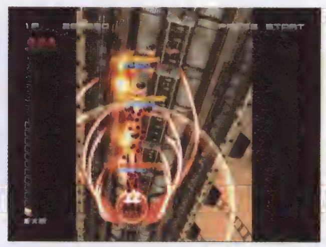
↑力の解放ゲージが溜まると強力な攻撃を放てる。画面は敵機を追尾、撃墜するホーミングレーザー

3種類の得点方法でハイスコアを狙う！

得点方法は敵機の撃破、敵弾の吸収、チェーンコンボの3つ。注目はチェーンコンボで、同じ属性の敵機を連続で3機撃墜すると発動。4機目以降200、400点と倍化されて、最高25600点まで跳ね上がる。



↑同じ属性3機破壊でコンボが発動！



←連続11機以上撃破すると最高25600点に。さらにコンボを続ければ得点は爆発的にアップ

古の日本を思わせる世界観にも注目！

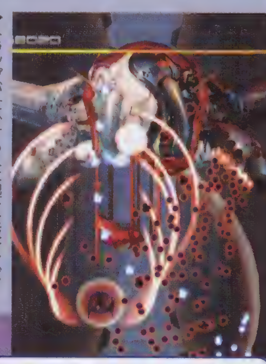
ストーリーは武力制圧をもくろむ鳳来の国に対し、森羅という青年が陽と陰の属性を併せ持つ「斑鳩」で戦いを挑むというもの。飛鳥時代の日本を思わせる名称が数多く登場する、独特の世界観も魅力のひとつ。

CHAPTER1 ストーリー 理想

「斑鳩」の存在を危惧した鳳来は、斑鳩の転送装置である「不動明王の剣」を包囲。森羅たちは包囲網を撃破すべく反撃に出る



←敵の包囲網を突破すると、ボス「烏帽子鳥（エボシドリ）」が立ちはだかる！



←トラップが仕掛けられた地下を抜け、ボス「仏法僧（ブッポウソウ）」と対決だ！

CHAPTER2 ストーリー 試練

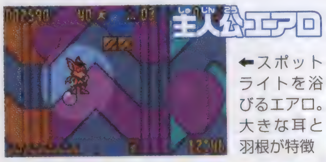
鳳来に敗れ、その支配下におかれている阿魏ノ国。森羅たちは国の奪還と、地下の軍事拠点を叩くため、奇襲攻撃を決行する

アクロバットキッズ

GBアドバンス			
発売元	メトロ・スリーディジャパン	ジャンル	アクション
発売日	今秋	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

サーカスの仕掛けや乗り物で爽快アクロバット

海外に関連会社を持つ新規参入メーカー、メトロ・スリーディージャパンの参入第1弾。サーカス場を舞台に、いたずら好きな主人公エアロが、悪の組織「エドガー軍団」とアクロバットを駆使して戦うアクションゲームだ。

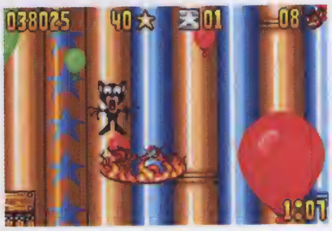


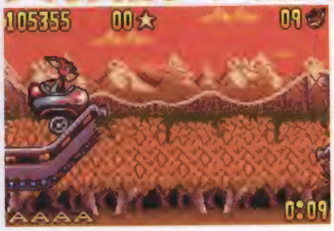
←スポットライトを浴びるエアロ。大きな耳と羽根が特徴

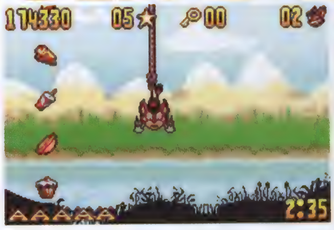

→ピエロの格好をした2人の敵を相手に、さっそうと画面を飛び回るエアロ!!


←マジックハンドに締め付けられスゴイ顔!! コミックのようなリアクションも見どころ

火の輪や大砲、ジェットコースターで大暴れ


↑カッコよく火の輪をくぐり抜けるはずだったのに、失敗して黒こげになっちゃった!!


↑これはどうやら猛スピードで走るジェットコースターのようだ。線路の先がないけど大丈夫?


↑足をロープでしばられたこの格好は、空中アクロバットかバンジージャンプか!?

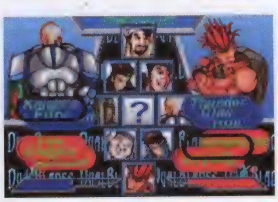

↑大砲で撃ち出されると、こんな感じに空をスイスイ飛べるようになる仕組みかな

デュアル ブレード

GBアドバンス			
発売元	メトロ・スリーディジャパン	ジャンル	格闘アクション
発売日	今秋	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

海外テイストいっぱいの派手な格闘アクション

上と同じくメトロ・スリーディジャパンの参入タイトル。GBAではまだ少ない、2人対戦のオリジナル格闘アクションだ。7人のキャラがそれぞれ得意な武器を手に、異種格闘バトルを繰り広げる。システムはオーソドックスだが、グラフィックや演出に、独特の味付けがされているのが印象的。


→7人のキャラたちはそれぞれ個性的な武器を持つ



→剣のほかに、こんな奇妙な攻撃方法を持つ者もいる

伝説の魔剣デュアルブレードの謎に挑め!!



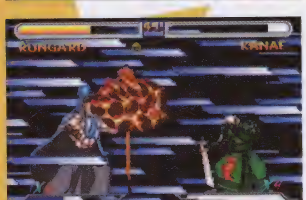
→剣豪アルレベンが持つという魔剣デュアルブレードを求めて戦い続けるキャラたち。さまざまな技を駆使して勝ち進むのだ





↑→コマンド技で発動する強力な必殺技は、こんな激しい演出で盛り上げてくれる

強力な必殺技炸裂!!





←2人対戦プレイも可能。最後に勝ち残るのは誰だ!?



ボボボーボ・ボーボボ 真説87.5 爆烈鼻毛真拳

GBアドバンス

発売元	ハドソン	ジャンル	RPG
発売日	2002年末	プレイ人数	未定
価格	未定		

ギャグコミックがワードプレイング(?)になった

週刊少年ジャンプで連載中のギャグコミックが、GBAのゲームになって登場。しかし、今回明らかになったのはゲーム画面のみで、内容はまったく不明。ハドソンによれば「ワードプレイング」というジャンルらしいけど、言葉がキーワードのゲームなのかな？



↑どうやらストーリーは原作のコミックに沿ったものになるらしい

突っ込み、ボケ満載


↑金髪のアフロヘアーのキャラが主人公のボーボボ。なんだか化粧して女装しているみたい



→道が入り組んでいるところを見ると、ここはダンジョンかな？　ギャグもあちこちにあるようだ

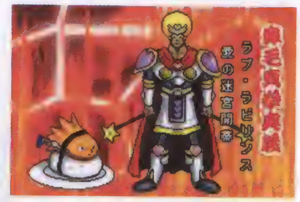


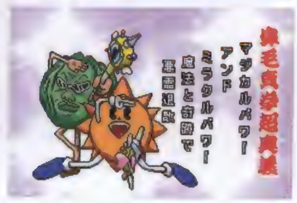
→これはバトルシーンとのこと。ボーボボが攻撃してる？



これが必殺技なのか…!?







↑→そしてこれはなんと必殺技!?　らしい。なんだかすごいことになっているけど・・・

リトルバスターQ

GBアドバンス

発売元	トミー	ジャンル	アドベンチャーRPG
発売日	11月15日	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

聖霊Qを退治するアニメチックRPG

身近なものに乗り移り、人間にいたずらする聖霊Qを退治するRPG。倒したQは、武器の強化や戦闘時に召喚可能。キャラデザインに「おジャ魔女どれみ」の馬越嘉彦さん、グラフィック総監修に『シャイニング』シリーズの玉木美孝さんが参加している。



↑各章の最初にあるアドベンチャーパートは、登場人物の会話で物語が進行。左が主人公の烈火だ




↑→机、マット、ロッカーなどに乗り移ったQとバトル!!　進化する強力兵器アストラルウェポンは迫力のカットインも

ズーキューブ

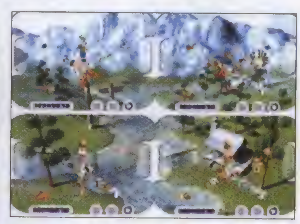
ニンテンドーゲームキューブ

発売元	アクレイムジャパン	ジャンル	アクションパズル
発売日	10月25日	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	メモリーカード	2ブロック

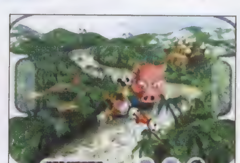
新感覚3DパズルアクションがGCに

GBAに登場した新3DパズルがGCにも登場。同じ動物をペアにして消す簡単ルールで、GC版は最大4人同時プレイが可能になった。今年のE3ではゲームキューブ部門のベストパズルゲーム賞を受賞したタイトルなのだ。




←↑グラフィックが美しいのはもちろん、画面4分割の4人同時プレイもGCならでは


←画面中央の「方舟」を操作して、6方向から集まってくる動物たちをそろえていく


←世界各地の美しい自然をモチーフにした背景と、動物のグラフィックはGBA版から大きくパワーアップした

サンリオピューロランド オールキャラクターズ

GBアドバンス

発売元	トミー	ジャンル	ボードゲーム
発売日	11月1日	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

人気テーマパークをGBAで体験しよう!

全85種類のサンリオの人気キャラクタたちも登場する、サンリオピューロランドを舞台にしたすごろくゲーム。止まったマスによって起こるさまざまなイベントをクリアし、ポイントをゲット。より多くのポイントを得てゴールしたプレイヤーが勝利となるのだ。



←背景はステージで変化

サンリオピューロランドが舞台の5つのステージ









ステージクリア後にはミニゲームも

各ステージをゴールすると、ゴール後にミニゲームが遊べる。ここで良い成績を修めると多くのポイントをゲットすることができるのだ。


↑表示されたアイコンと同じ色の風船を集める


←木の顔と同じ表情のアイコンを選ぶミニゲームだ


←点灯したボタンと同じボタンを押していくゲーム


←キティを操作してケーキ作りを成功させよう!


←ボートライドを左右に動かしてハートを集めよう

シルクとコットン

GBアドバンス

発売元	キキ	ジャンル	アドベンチャー
発売日	10月	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

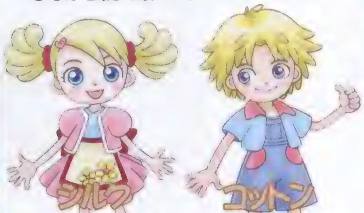
「ゲムノ」を使った変身も楽しめるアドベンチャーゲーム

ふしぎな果物「セパレトの実」を食べたことで、失ってしまった自分の身体を探し出して取り戻すことが目的のアドベンチャーゲーム。ふしぎな世界に住むクリーチャーたちと腕試しやコミュニケーションを取って「ゲムノ」を入手。「ゲムノ」を使い、自分を強化しながら謎を解き明かしていくのだ。

↓「セパレトの実」を食べてしまったことで




↑丸いふしぎな生き物になってしまった!



主人公の1人。双子の姉で元気で几帳面な性格

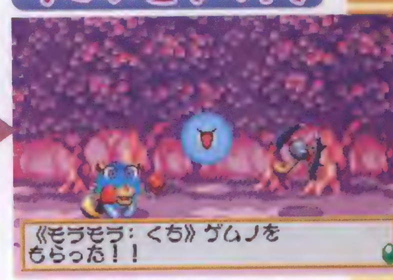
主人公の1人。双子の弟で好奇心旺盛な性格


↑セレクトボタンでいつでも写真を撮れるのだ

腕試しに勝つと



ゲムノをゲット!



↑→クリーチャーとの腕試しに勝つと、「ゲムノ」がもらえる。多くの「ゲムノ」を集めよう

ゲムノで姿が大きく変化


↑「ゲムノ」の付け替えでいろいろな姿に変化

必殺技も繰り出せる!


↑コマンド入力で必殺技が出せる「ゲムノ」も

MYCOM 毎日コミュニケーションズ　任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

久しぶりに綴じ込み型のポスター復活です！



⬆『カスタムロボGX』の攻略本にも、バトルで役立つA3サイズの攻略ポスターが付きます

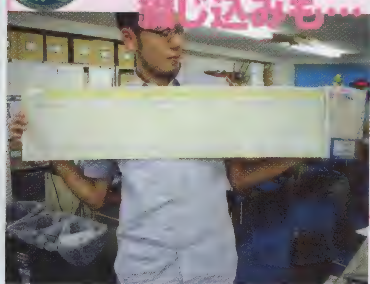
豆知識① 初めての綴じ込みポスターは「ポケモン」



攻略本にマップやポスターがつくことは今では珍しいことではありませんが、「任天堂ゲーム攻略本」では常に新しい試みにチャレンジしています。初めて綴じ込みポスターを採用したのは、意外にも「ポケットモンスタークリスタル」。何度も見たり開いたりするので「破れにくい」紙質にしたところ、これが大好評！　ここから綴じ込み付録の歴史が始まりました。

破れない紙質で強度面も考慮！

豆知識② こんな記録的な綴じ込みも…



『ポケモンスタジアム金銀』では、全ポケモンの使用わざが閲覧できる、「わざから引ける一覧表」を綴じ込みました。これだけの長さの紙を綴じ込んだのは業界初だそうです。

約6万項目のポケモンわざをリストで収録

カスタムロボGX

現在好評発売中　A5判　128ページ　1200円

ストーリーとバトル&パーツデータをメインに解説した、用途別に使える攻略本です。またパーツの持つ性能の違いが一望できる比較表をポスターとして綴じ込み、『カスタムロボGX』の最大の楽しみである「無限に広がるカスタマイズ」をフォローしています。



⬆綴じこみポスターでは、種類別にパーツ性能が比較できるグラフを掲載し、パーツステータスを見比べることで、カスタマイズの面白さを伝えています

バトルデータをすぐに確認

敵のデータによる攻略でなく、自分のカスタムロボの特性を考えた攻略をしています。



傾向と対策でバトル攻略

試合の解説ページに登場人物、ロボット&使用パーツ、フィールドのデータが集結。



次の新刊は？「スターフォックスアドベンチャー」「スーパーマリオアドバンス3」

攻略本スタッフは、すでに次の攻略本の製作を開始。広大なマップをフォックスが駆け巡る『スターフォックスアドベンチャー』とSFC『ヨッシーアイランド』の移植作『スーパーマリオアドバンス3』の2冊が登場だ。



ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

スターフォックスアドベンチャー
任天堂／9月27日／6800円
ブロック数未定／アクション



64版とGC版をつなぐ本誌のコミックも今号で最終回。さあ、あとはGC版の発売を待つばかり！

タイトル
スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
コメント

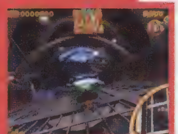
ジャンルの色分けと見方
- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

スターフォックスアドベンチャー
任天堂／9月27日／6800円
3ブロック／アクション



64版とGC版をつなぐ本誌のコミックも今号で最終回。さあ、あとは発売を待つばかり！

スーパーモンキーボール2
セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション



パーティゲームがぐっとボリュームアップした『2』。セガ魂での対決も盛り上がってます。

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～
バンダイ／11月中旬／6800円
2ブロック／アクション



原作では万太郎VSケビンの熱戦がまだまだ展開中。P94にひさびさの記事もあるぞ。

ハリー・ポッターと秘密の部屋
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月下旬
価格未定／ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

11月に公開される大ヒット映画の第2弾が、ほぼ同時期にゲームでも遊べてしまうのだ。

From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル
バンダイ／今秋／6800円
4ブロック／アクション



フィールド上の宝箱をめぐり、4人対戦も楽しめる3Dアクション。P88の特報に注目だ！

ゴジラ　怪獣大乱闘
アタリ／12月未定／5800円
ブロック数未定／アクション



NEW

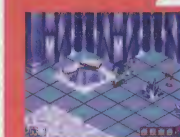
ゴジラを始めラドン、キングギドラなど新旧11体の怪獣が大乱闘。4人対戦も楽しめる。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



GCでは、マリオどころかルイージにも先を越されたワリオ。GCでの巻き返しに注目だ。

ソニック メガコレクション
セガ／2002年末／価格未定
ブロック数未定／アクション



メガドライブのシリーズ5作品に加え、ジェネシス発売の2作品も収録されることが判明。

Roll-o-Rama（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

『コロコロカービィ2』からタイトルが変更。ゲーム内容などの詳細は不明だ。続報を待て！

ソウルキャリバーII（仮称）
ナムコ／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



業務用版はすでに稼動中。GC版の発売はまだ先なので、まずはアーケードで楽しもう。

ソニックアドベンチャー1
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



NEW

画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2
セガ／9月12日／6800円
21～25ブロック／RPG



いよいよ発売！ 初めてプレイする人は、P76からのオンラインプレイ入門ガイドで予習だ。

エターナルアルカディア レジェンド
セガ／11月28日／6800円
ブロック数未定／RPG



DC版にさまざまな追加要素を加え、さらにパワーアップした大作RPG。ついに発売も決定！

ゼルダの伝説GC（仮称）
任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG



やっぱり『ゼルダ』がないと、任天堂ハードとしては「画龍点睛を欠く」って感じかな。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG

NEW

NOW MAKING

いよいよGCに『FF』シリーズが登場！ 8月に放映されたCMで、画面が公開されたぞ。

RUNE II
フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



『RUNE』の続編が早くも登場。カードの種類や属性が追加され、戦闘がさらに奥深くなった。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』がPS2で発表に。このGC版オリジナル『テイルズ』との関係はいかに？

新RPG（仮称）
ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

●ハミ出しのカタログ●

今号は4タイトルが新登場。注目の『FFクリスタル』もハードがGCと正式に発表されたので、今回からカタログに追加している。一方で『峠バトル』が発売予定から外れた。

マッスルの注目は、GC初の2Dシューティング『斑鳩』。かつてメガドライバーだったワシにとって、このゲームを開発しているトレジャーは特別な響きがあるんじゃよ。

エターナルダークネス　招かれた13人

任天堂／10月25日／6800円
15ブロック／アドベンチャー



ついに発売日決定。サイコな雰囲気すら漂う大人向けのストーリーで、GCの新境地を開拓。

バイオハザード0

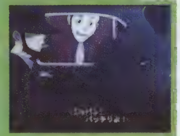
カプコン／11月下旬／7800円（予価）
ブロック数未定／アドベンチャー



今号は岡本さんインタビューを始め、カプコン情報が盛りだくさん。『0』の続報もあるぞ。

ルパン三世　海に消えた秘宝

アスミック・エース エンタテインメント／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



ルパン三世がGCに登場。見たところ、システムはPS版『カリオストロの城』に近いようだ。

バットマン　ダークトゥモロー

ケムコ／今冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

3Dのアクションアドベンチャーとのこと。海外での評判は上々なので、注目しておきたい。

バイオハザード2

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



PS版の完全移植作品。GCから『バイオ』シリーズを始めた人なら、チェックしておきたい。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



『2』同様、PS版からの完全移植作品。発売は来年になるとのこと。未経験者はお楽しみに。

バイオハザード4（仮称）

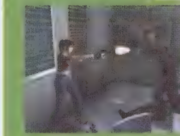
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード コード：ベロニカ完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

キャプテン翼～黄金世代の挑戦～

コナミ／9月12日／6800円
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

ワールドユース編を舞台にした育成SLG。主人公を育て、翼や岬らとともに世界を目指せ。

斑鳩　IKARUGA

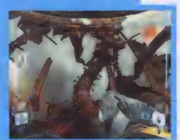
アタリ／2003年1月未定／5800円
ブロック数未定／シューティング



アーケードでヒットした人気作を完全移植。2色の属性を活かした独特のシステムが特徴だ。

メトロイドプライム（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング



3D視点に生まれ変わったメトロイド。E3で一番人気だったその魅力は？　情報が待ち遠しい。

スターフォックス（仮称）

ナムコ／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

18WHEELER

セガ／9月12日／5800円
3ブロック／レース



いよいよ発売目前。18輪・1万4000ccの巨大トレーラーを駆り、アメリカ大陸を突っ走れ！

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／2002年末／価格未定
ブロック数未定／レース



スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが初のGCタイトルを発表。同社の看板タイトル、GTシリーズを投入だ。

グランド・ヒート

セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



スリリングなドライビングが要求される異色のレースゲー。発売日が未定になってしまった。

ドンキーコングレーシング（仮称）

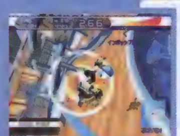
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース



発売日未定がすっかり指定席になってしまったドンキー。そろそろ新情報が出ないかな～。

ディズニースポーツ：スケートボーディング

コナミ／9月19日／6800円
7ブロック／スポーツ



ディズニーキャラがさまざまなステージをスケボーで疾走！トリックもクールに決めろ。

セガサッカースラム

セガ／9月26日／5800円
5ブロック／スポーツ



ルール無用のサッカーゲームがGCに登場！少林サッカーも真っ青？のバトルを楽しもう。

わいわいゴルフ

アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
10ブロック／スポーツ



GCにオリジナルの新作ゴルフが登場。Cスティックを活用したスイング操作が特徴とか。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

GBA版はすでに発売中。後発となるGC版が高機能をどのように活かすか、注目したいところ。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

ディズニーのキャラクターはバスケットボールもしちゃいます。派手なプレイが楽しめそうだ。

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

2003年版が早くも発表。発売は冬なので、来期のNBAシーズン開幕ごろには遊べるかな？

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



E3でもビデオ出典だったので、発売はまだ先かな？　GCならではのグラフィックに期待。

パーフェクトプレイプロ野球

コナミ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／スポーツ



『パワプロ』シリーズと一線を画すリアル路線の野球ゲーム。諸事情により発売日未定に。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



タイトルに「GC」の2文字が入っているところを見ると、もしかしてGBA版も出るのかな？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



こちらも「GC」の2文字がある。64とGBの例があるだけに、こちらもGBA版が出るのかも？

エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!

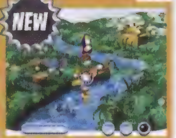
ケムコ／9月27日／5800円
4ブロック／パズル



9月14・16日に全国大会の地方予選が開催されるとのこと。詳しくはケムコのHPを見てね。

ズーキューブ

アクレイムジャパン／10月25日／5800円
2ブロック／パズル



同じ形のカプセルを並べ、中に閉じ込められた動物たちを救出するパズル。GBA版も出るぞ。

テトリスワールド

サクセス／今秋／4800円
ブロック数未定／パズル



パズルゲームの代名詞「テトリス」がGCに登場。6つのモードで多彩な遊び方が楽しめるぞ。

ミスタードリラー ドリルランド

ナムコ／11月未定／価格未定
ブロック数未定／パズル



GBAの「エース」はもう遊んだかな？『ドリルランド』もそろそろ新情報が出てきそうだ。

永世名人Ⅵ

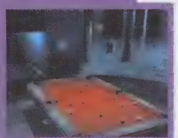
コナミ／9月26日／6800円
ブロック数未定／テーブル



意外にも、GCでは初となる将棋もの。N64ではハードと同時に発売されたんだけどね。

プールエッジ

メディアカイト／10月25日／6800円
ブロック数未定／テーブル



GC初の本格派ビリヤード。アドバイスを受けながらプレイするモードもあり、初心者も安心。

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

コナミ／11月21日／価格未定
ブロック数未定／テーブル



『筋肉番付』シリーズから大幅にモデルチェンジ。コミカルな雰囲気のパーティゲームだ。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エース エンタテインメント／11月未定／価格未定
11ブロック／テーブル



各機種で根強い人気の「ドカポン」がGCにも登場。RPG要素を加えたボードゲームなのだ。

マリオパーティ4

任天堂／11月未定／価格未定
2ブロック／テーブル



任天堂の定番パーティゲーム。（仮称）が取れて、そのまま正式タイトルになったぞ。



発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1~6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4~44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
その他				
どうぶつの森+	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

ちなみに『斑鳩』の独特な属性システムは、同社がサターンで出したアクションゲーム『シルエットミラージュ』が原点。ここで再び日の目を見るとは、感慨深いものがある。

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM
vol.75
2002
10/6

次号は vol.76 9月21日(土)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

『ゼルダの伝説GC/GBA』最新画像大公開！

収穫の秋ですよ〜！ 次号のニンドリでは、オープンしたばかりの「ニンテンドーゲームフロント」の様子や、東京ゲームショウのタイミングで発表される、サードパーティの新作情報などをたっぷりお届けする予定。もちろん『フォックスADV』の攻略記事もスタートするぞ！

※予告の内容等は変更される場合があります。



スマコンでは、パワーをいっぱいいただきました。読者さんたちからは「月2回刊、がんばってください」と何度も声をかけられたし「やればできるんです」という桜井さんの言葉で、背中をドンと押された感じ。がんばらなきゃ（サオヘン）

仕事に追われて何事にも無感動になりつつある日々でしたが、いっときオーケストラの生音が琴線に触れ涙腺が緩むあたり、なんだ自分もまだまだ素直な心が残っているものだなぁと、ほんのりうれしい夜でした。来年はどうかな（高島）

ハードディスクが壊れたのは、マジでショック。特にメールとデジカメ画像は二度と戻ってこないので、泣きそうです。きらきら光るディスクの中には、オレの血と汗と涙が…。（中谷流水さん、梨をどうもありがとう／ケイ大佐）

「ポケモンセンター名古屋デマ発言」とはまったく関係ない理由で頭を坊主にしました。自分ではなかなか気に入っているのですが、トランセルJr.（2歳）には「パパ、カオカワッタネ。コワクナッタヨ」と評判はいまいち（トランセル）

スマブラコンサートのチケットをあげる！と電話してくれたり、実際送ってくれたりしてもらって、本当にサンキュ！ていうかスマン…。実は取材用のチケットで鑑賞できたんです。詳しくは感動レポにて！（かややん）

マリオサンシャインの攻略本がやっと完成。1カ月以上休めなかったから、遅い夏休みでも取ってのんびりするか……。え？ 広技苑が10月頭に出る？ もう来週には原稿を全部入れろ？ ………広技苑秋版もよろしく……（マッスル）

ず〜っと気になっていたGCの『キン肉マン』。今回の記事でますます期待上昇中。あの超人は出るのかとか、この技は出せるのか…なんて童心に戻りワクワクしてみたり。あ〜発売が待ち遠しい（好きな超人はステカセキングの本ちゃん）

やっと描き終わりました〜！これで僕にも待望の休みが…。ところで、執筆中に感じたのが月刊時代とのテンポの差。やっぱり月30ページぐらいあると、ボリュームがあっていいですね。しばらくの休暇を楽しんだら、また頑張ります!!（中植）

貯める気のない貯金が溜まってきました。車は止めるところに困るし、マンションが買えるほどはない。友人はロシア戦車を買えと言った。買えるかそんなの。かわりにタカラのワールドタンクミュージアムを買ったよ（ハシモ）

自宅のPCの調子が悪く、現在はノートPCで代用中。新しいPCを物色するも、毎週のように値段が下がるPCのパーツ類を見ていると買い時に迷う。なんかしばらくノートPCを使い続けそうな予感…（岡ちゃんねる）

編集部へのおたより のあて先は…	〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで
E-mailでの投稿は…	「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp 「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp
本誌の内容に関する お問い合わせは…	TEL 03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界 #003
1997年 ブラストドーザー（N64）

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／中植茂久
橋本慎也／岡本明徳
編集協力 大野哲次／中谷至
松村浩次／松本英明
尾関友詩（ユークラフト）
鈴木和恵／大渕豊
白石岳（アセンブル）

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴明／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／記村隆鶴／美鈴秋
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.75
2002年10月6日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
（株）アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



GAME BOY ADVANCE
Nintendo
スタフィーといろんな海をぼうけんしよう！
伝説のスタフィー
でんせつ
多彩な
アクション
ゆかいな
のりもの
充実した
ミニゲーム
海のらんぼうものをはねとばしたり、地面をダッシュで走ったり、きもちいいアクションがいっぱい！
冒険の途中でなかまと出会うと、使えるようになる[のりもの]で空をとんだり、地面の中を進んだりできるよ！
ステージにある[ミニゲーム の部屋]であそぼう!!クリアするとごほうびがもらえるよ!
大嵐のあとの海では、わしら以外にもた～くさんのなかまに出会えるんじゃ！！もちろん、海のらんぼうものにも出会うことになるがの。
キョロスケ
ロブじいさん
★1人用 ★マリンアクションゲーム
★9月6日(金)発売 ★メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
任天堂株式会社
©2002 Nintendo / TOSE 日本商標登録 第 4479567 号
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075)662-9611



Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol.75
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年10月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第7巻第10号(通巻75号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
雑誌27101-10/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
T1127101100497

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol. 75



感動の最終回！スターフォックスコミック

MYCOM

毎日コミュニケーションズ